
D. SEARS





ENCYCLOPEDIE MÉTHODIQUE,

OU

PAR ORDRE DE MATIÈRES.

PAR UNE SOCIÉTÉ DE GENS DE LETTRES, DE SAVANS ET D'ARTISTES;

Précédée d'un Vocabulaire universel, *servant de Table pour tout l'Ouvrage, ornée des Portraits de MM.* DIDEROT & D'ALEMBERT, *premiers Éditeurs de l'*Encyclopédie.

ENCYCLOPÉDIE
MÉTHODIQUE.

DICTIONNAIRE
DES JEUX FAMILIERS,
OU
DES AMUSEMENS DE SOCIÉTÉ;

Faisant suite au Dictionnaire des Jeux, annexé au tome III des Mathématiques.



A PARIS,

Chez H. AGASSE, Imprimeur-libraire, rue des Poitevins, n°. 18.

AN V de la République.

AVERTISSEMENT.

Le jeu, dans ſa véritable acception, indique un délaſſement de l'eſprit ou un exercice du corps, & non un travail fatigant, & une tenſion des facultés intellectuelles, encore moins un trafic & une lutte d'intérêt, d'avarice & de cupidité. On conçoit bien comment des amis s'aſſemblent pour s'exciter à la gaîté; mais comment des hommes & des femmes, unis par les liens les plus ſacrés de l'amitié, ſe font-ils une habitude coupable de ſe livrer à la paſſion d'un commerce ruineux, où le plus heureux & ſouvent le plus adroit cherche à ravir la fortune de ſon ami, de ſon parent, & à réduire au déſeſpoir une famille qui devient la victime innocente d'un joueur impitoyable.

Nous nous félicitons dans cette ſeconde Partie, qui comprend les *Jeux Familiers* ou *les petits Jeux & Exercices de ſociété*, de n'avoir point à tracer les règles inſidieuſes d'une induſtrie perfide, ni à calculer les chances d'un haſard dangereux. Nous devons ſeulement indiquer à la jeuneſſe brillante & à la pure amitié les moyens de ſe délaſſer à la campagne & à la ville, ſans réveiller les paſſions ni ſervir le vice; mais, au contraire, en faiſant quelquefois adopter l'inſtruction à la faveur du divertiſſement.

Notre travail ſe réduit donc à paſſer en revue ce qu'on appelle les *Jeux familiers*, où l'on rit & l'on ſe divertit franchement, ſans retour de peine & de chagrin. Ils ſont la condamnation de ce que le monde nomme les grands & nobles jeux dans leſquels on perd ſi triſtement ſon tems, & le plus ſouvent ſa fortune, & dont le dernier réſultat eſt le repentir & la miſere.

Ces petits jeux de ſocieté, tous futiles qu'ils paroiſſent ou qu'on veuille les qualifier, ont fait les délices de nos pères & des ſociétés recommandables par leur rang & leur dignité. Quand on veut jouer & prendre du

plaisir sans mélange, il faut se faire enfant. Enfin, gardons-nous de confondre avec les jeux de la cupidité, les délassemens que la nature & la raison permettent en tout tems, en tous lieux, à tous les âges, à toutes les conditions. Jeunes ou vieux, riches ou pauvres, le philosophe & l'artisan, tous ont besoin d'amusemens. Ils ne sauroient se passer les uns de recréations, les autres de réjouissances; mais ces réjouissances, ces recréations, peut-on les trouver dans les jeux d'intérêt & de hasard, & ne se rencontrent-ils pas au contraire, soit en public, soit en particulier, dans les exercices du corps & de l'esprit?

A

J'AIME MON AMANT PAR *A.*

J'AIME MON AMANT PAR *A.*

Jeu de Société en dialogue.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Eh bien! ma bonne amie, vous avez reçu aujourd'hui une lettre de votre maman?

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Oui, ma bonne amie. Ne l'as-tu pas dit à ma sœur?

Mademoiselle DU GAZON.

Non, ma sœur; je l'ai donnée à lire à ma sœur Rose, elle ne me l'a pas rendue. Elle nous charge de vous dire mille choses obligeantes.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Viendra-t-elle bientôt nous trouver?

Le Chevalier ZÉPHIR.

Est-ce que vous êtes lasse, Madame, de servir de mère à trois aimables personnes?

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Point du tout, Chevalier. Je suis très-flattée de la confiance dont m'a honorée Madame du Ruisseau.

L'Abbé PRINTEMS.

Vous la méritez bien. Ces Demoiselles ont en vous une seconde mère. Nous espérons voir dans peu Madame du Ruisseau; son neveu est convalescent depuis peu.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Sa fièvre rouge est entiérement passée; & maman, comme vous savez, n'étoit restée à Paris que pour soulager & consoler ma tante, qui est folle de son fils.

Madame DE LA RIVIÈRE.

C'est tout simple, c'est un fils unique. D'ailleurs, votre cousin M. Dufresne est un charmant garçon, soit dit sans compliment. Mais jouons à quelque chose: jouons à j'aime mon amant par A. Je vais commencer. J'aime mon amant par A, parce qu'il est aimable; je le nourris d'amandes douces; je l'envoie à Avignon, je lui fais présent d'un aérostat, pour qu'il revienne plus vîte me retrouver, & je lui fais un bouquet d'amaranthe.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

J'aime mon amant par A, parce qu'il est agaçant; je le nourris d'asperges, je l'envoie à Alençon; je lui fais présent d'un agneau: je lui donne un bouquet de fleurs d'anémones.

Mademoiselle DU GAZON.

J'aime mon amant par A, parce qu'il est affable; je le nourris d'abricots en marmelade; je l'envoie à Arras; je lui fais présent d'une arbalête, & je lui donne un bouquet d'ancholies.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

J'aime mon amant par A, parce qu'il est attendrissant; je le nourris d'alouettes, je l'envoie à Alexandrie; je lui donne un almanach & un bouquet d'amomum.

L'Abbé PRINTEMS.

J'aime mon amante par A....

Mademoiselle DU GAZON.

Bon! Est-ce que les abbés ont des amantes?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Mais sûrement; c'est le jeu. Il y a d'ailleurs

bien des demoiselles qui pourroient dire, j'aime mon amant par A, parce qu'il est abbé.

Madame DU BOCAGE.

Bon ! c'est mon tour après : je n'oublierai pas celui-là, car je commençois à être bien embarrassée. Allons, l'abbé, continuez.

L'Abbé PRINTEMS.

J'aime mon amante par A, parce qu'elle est acariâtre.....

Madame DE LA RIVIÈRE.

Vous avez bon goût; vous allez, sans doute, la nourrir de mets bien doux.

L'Abbé PRINTEMS.

Je la nourris d'amers de bœuf; je l'envoie dans toutes les parties du monde, hormis en Europe; je l'envoie en Asie, en Afrique & en Amérique.

Mademoiselle DU GAZON.

Mais ce ne sont pas des noms de ville, ce n'est pas permis; vous paierez un gage.

L'Abbé PRINTEMS.

Eh bien! ne vous fâchez pas; je l'envoie aux Antipodes.

Mademoiselle DU GAZON.

Mais ce n'est pas encore un nom de ville.

L'Abbé PRINTEMS.

Allons, puisqu'il faut un nom de ville, je l'envoie à Antioche, en Asie; je lui donne un petit antropophage, pour qu'elle s'en fasse un petit jokei, & je lui fais un bouquet de fleurs d'absynte.

Mademoiselle DU BOCAGE.

J'aime mon amant par A, parce qu'il est abbé; je le nourris d'arêtes de poisson; je l'envoie à Antigoa; je lui donne un antiphonier & un bouquet de fleurs d'alleluia.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

J'aime mon amant par A, parce qu'il est *ardi.*

Mademoiselle DU GAZON.

Un gage, Mademoiselle; hardi commence par un *H*, & non par un *A*.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Oh bien! je ne joue plus à ce vilain jeu-là. Est-ce que je sais ça, moi?

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

C'est bien fait, ma fille; pourquoi avez-vous eu si long-tems un maître de grammaire? Je suis bien aise que tout le monde vous en fasse la honte. Allons, je le veux, continuez.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Mais, maman, je m'y tromperai toujours.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Et on se moquera toujours de vous.

L'Abbé DES AGNEAUX, (*tout bas*).

Je vous soufflerai.

Mlle. DE LA HAUTE-FUTAIE, *lentement, répétant tout haut tout ce que l'abbé lui dit tout bas.*

J'aime mon amant par A, parce qu'il est audacieux; je le nourris d'anguilles; je l'envoie à Antibes; je lui donne un arlequin & un bouquet d'althéa.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Eh bien! vous voyez, ma fille, qu'on en vient à bout.

L'Abbé DES AGNEAUX.

J'aime mon amante par A, parce qu'elle est Angélique; je la nourris d'ananas; je l'envoie à Amsterdam, & je lui donne une agraffe de diamant & un bouquet d'aster.

Le Chevalier ZÉPHIR, *vîte.*

J'aime mon amante par A, parce qu'elle eſt *agaçante;* je la nourris d'ambroiſie ; je l'envoie à *Avignon ;* je lui donne un *almanach* & un bouquet de fleurs d'aube-épine.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Bon, Chevalier, trois gages.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Et pourquoi donc, s'il vous plaît ?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Non, pas davantage ; que trois ſeulement.

Mademoiſelle DU RUISSEAU.

J'ai dit *agaçant ;* ainſi, un gage.

Madame DE LA RIVIÈRE.

J'ai dit *Avignon*, moi ; ainſi, deux gages.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Et moi j'ai dit un *almanach ;* ainſi, voilà bien trois gages. On ne doit jamais répéter ce que les autres ont dit.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Mais perſonne n'avoit nourri ſon amante d'ambroiſie, & ne lui avoit donné un bouquet d'aube-épine.

L'Abbé PRINTEMS.

Auſſi ne vous fait-on pas payer cinq gages ; mais trois ſeulement.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Au diable ſoit le jeu, pour ceux qui n'ont pas de mémoire !

Mademoiſelle DU RUISSEAU.

Dites plutôt, Chevalier, pour ceux qui ſont étourdir comme vous.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Ça m'eſt égal, au reſte ; plus j'aurai de gages, plus je m'amuſerai. Mais nous ſommes trop de monde pour jouer ce jeu-là ; ça ne finiroit pas, ſi nous faiſions les vingt-quatre lettres de l'alphabet : d'ailleurs, il y a des lettres où on ne ſauroit que dire.

L'Abbé DES AGNEAUX.

C'eſt le beau du jeu.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Mais que direz-vous ſur la lettre Q par exemple.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Quoi ! une amante eſt quinteuſe, querelleuſe ; on l'envoie à Quimpercorentin ; on lui donne une quenouille ; on la nourrit de quinquina, &c. &c.

Mademoiſelle DU GAZON.

L'*& cætera* vient là bien à propos. Mais je crois qu'en voilà aſſez pour ce ſoir ; dans quelques jours, il faudra prendre une autre lettre pour nous faire mieux ſentir le jeu. Ah ! voilà notre monde qui vient. Mais vous n'arrivez pas trop tôt.

Madame DE LA RIVIÈRE.

D'où viens-tu donc, M. de la Rivière ? J'étois inquiette ; j'ai prié M. de la Forêt de t'aller chercher. Il y a une heure qu'il ne fait plus clair. Il n'y a pas de bon ſens.

M. DE LA RIVIÈRE.

Ce n'eſt pas ma faute ; je liſois cette comédie que l'abbé des Agneaux a faite : je me ſuis égaré dans le milieu du parc de Cheſſey....

M. DE LA FORÊT.

Et quand Monſieur a voulu revenir, au jour tombant, il a trouvé la grille fermée, il a été obligé de revenir par le village. Je l'ai rencontré devant la terraſſe.

L'Abbé PRINTEMS.

Et Mademoiselle Rose où est-elle donc ?

M. DE LA FORÊT.

J'ai passé dans le sallon, & je lui ai fait mon compliment ; elle fait un wisk ; je me suis un peu moqué d'elle. Mademoiselle Rose a M. le curé pour partenaire ; & Madame Dubois M. B... ; le jeu ne va pas vîte. M. le curé qui est pourtant beau joueur, dit : vous ne répondez pas à mon invite. J'ai vu le moment où Mademoiselle Rose lui disoit, vous en avez menti M. le curé, comme dans le petit jeu du curé.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Messieurs, avec votre permission, nous allons faire un loto pour amuser ces demoiselles. Demain, nous jouerons d'autres petits jeux.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Nous avons quatre gages à tirer.

L'Abbé PRINTEMS.

Allons, tirons d'abord les gages, & nous jouerons ensuite au loto.

(Extrait des Soirées amusantes.)

ACROBATES. Danseurs de cordes chez les Grecs, qui voloient de haut en bas sur une corde appuyée sur l'estomach, les bras & les jambes tendus.

ACROCHIRISME ; espèce de lutte avec les mains seulement. Les *Acrochiristes* Grecs ne faisoient que se toucher du bout des doigts.

AGRICULTURE. *(jeu de l')*

Au jeu qui est appellé de l'*Agriculture*, l'on donne aux assistans des noms divers, de la maison, du territoire, de la cour, du jardin, de la vigne, & autres semblables, auxquels l'on accouple deux qualités différentes, comme de dire : *La maison est habitable ou inhabitable ; le territoire est fertile ou infertile ; la cour est égale ou inégale ; le jardin est cultivé ou en friche ; la vigne a des raisins ou du verjus ;* & quand le maître du jeu nomme quelqu'une de ces choses, il faut que celui qui en porte le nom, ajoute l'une des qualités, & là dessus le maître répond sur ce que l'on a dit, comme si l'on a dit, *la maison est habitable* : Il répond, *demeurez-y.* Si l'on dit, *qu'elle est inhabitable ;* Il dit : *N'y demeurez pas*, ou *faites-la rebâtir.* Si l'on a dit que le territoire est fertile, il répond : *Il le faut conserver.* Si l'on a dit qu'il est infertile, il répond : *Il le faut cultiver.* Il y a ainsi des reparties propres à tout, avec quelques autres observations qu'il n'est pas besoin de rapporter, parce qu'elles ne servent qu'à rendre le jeu plus difficile, & que sans cela il peut être passable.

AMBASSADEURS. *(jeu des)*

Voyez à l'article ATTRAPE. *(jeux d')*

AMOUR, *(le petit jeu d') ou les Etrennes de la jeunesse.*

De tous les jeux qui ont été inventés jusqu'à présent, aucun, dit l'annonce, n'a encore paru plus divertissant en compagnie pour la jeunesse de l'un & l'autre sexe.

Règles générales de ce jeu.

Il se joue avec deux dés ; le nombre des bergères doit être égal à celui des bergers. Les bergères ayant tiré les dés, le plus haut point fait choix d'un berger qui prend sa place à sa gauche ; les autres de même à leur tour. Le jeu gauche est le jeu des bergers, la plus haute en points joue la première, & l'on marque son jeu comme au jeu d'oie, commençant tous par le n° 1. Si l'on veut intéresser le jeu, l'on y mettra avant de jouer ; sinon l'on se contentera des petites peines amoureuses prescrites dans l'occasion ; & l'on conviendra du prix des amendes pécuniaires, si l'on veut en imposer.

Aux deux cœurs, alliance, n° 32. Celui ou celle qui y arrivera, la partie est perdue pour les autres du même sexe, & lorsque quelqu'un de sexe différent arrivera au même n°, ils partageront tous deux ce qui est sur le jeu, & ils seront associés dans la partie suivante. Au numéro, s'il reste des points à compter, l'on passera outre. A la rencontre de deux jettons, le dernier joué double son point & paye l'amende.

Règles particulières du jeu pour les dames.

A la jarretière, n° 4. La bergère présentera la sienne à son berger qui la lui remettra proprement.

Au nom volage, n° 8. Le berger attachera un ruban au poignet de la volage, dont il tiendra le bout jusqu'au pardon. [paye 1.]

A l'ingratitude, n° 12. L'ingrate s'asseoira le dos tourné derrière son berger, les mains jointes, sans jouer ni parler jusqu'au pardon. [paye double.]

Au mépris, n° 16. La méprisante se levera pour faire la révérence à son berger, puis à tous les autres. [paye 1.]

Au miroir, n° 20. La coquette permettra à son berger de rajuster son mouchoir, sa coiffure, & sauf à lui de se faire payer comme il pourra.

A la fidélité, n° 24. La bergère fidelle s'asseoira sur le genou de son berger, jusqu'à ce que l'un des deux tombe dans quelque défaut. [gagne simple.]

A la jalousie, n° 28. La jalousie se retirera derrière une porte ou rideau, & regardera jouer de loin jusqu'au pardon. [paye 1.]

Au pardon, n° 31. La bergère obtiendra pardon pour les bergers qui sont alors en pénitence. [gagne simple.]

Règles particulières du jeu pour les cavaliers.

A la cocarde, n° 4. Le nouvel engagé baisera la main de sa bergère pour la prier d'acheter son congé. [paye 1.]

A l'inconstance, n° 8. La bergère ôtera sa jarretière & la mettra au cou de l'inconstant, attachée au dos de la chaise jusqu'au pardon. [paye 1.]

A la brosse, n° 12. Le berger prendra une brosse, baisera le bas de la robe de sa bergère & la brossera bien. Faute de brosse [paye 1.]

A la bouteille, n° 16. Le galant versera à boire, faute de vin, en fera venir, ou sinon, [payera 1.]

A la trahison, n° 20. Le traître se mettra à genoux, sans jouer & sans dire mot jusqu'au pardon. [paye double.]

A la béquille, n° 24. Le boiteux fera le tour de la table en sautant sur un seul pied.

A l'indiscrétion, n° 28. L'indiscret se laissera mettre par sa bergère un mouchoir sur la bouche, noué parderrière, jusqu'au pardon. [payera 1.]

Au pardon, n° 31. La bergère obtiendra le pardon des bergers qui sont en pénitence. [gagnera simple.]

Le carton de ce jeu présente un double rond, l'un pour le jeu des dames, l'autre pour le jeu des cavaliers.

Chaque rond est composé de trente-deux numéros ou cases, où sont marqués les incidens énoncés ci-dessus dans l'explication du jeu. Au reste, c'est encore une imitation du jeu de l'oie, & le nombre des points des dés en règle la marche.

On trouve le carton & tout ce qui concerne ce jeu, au magasin de toutes sortes de tableteries, rue des Arcis, à l'enseigne du Singe vert.

AMOUR. (*jeu de l'*)

Le jeu de l'Amour se fait avec beaucoup d'appareil, car on élit la personne qui doit représenter l'Amour avec cérémonie. L'on fait mettre ce faux Dieu sur un trône; on lui va rendre hommage, & il donne à chacun son nom; par exemple, il peut dire, *vous serez, oisiveté, erreur, songe, fausse opinion, ou joie incertaine*, & donner plusieurs noms d'autres choses semblables qui sont des dépendances de la folie amoureuse; après il en appelle trois dont il bande les yeux, & ayant divisé le reste de la compagnie en deux troupes, il faut que les trois bandés devinent ceux qui leur viennent toucher la main, les nommant de leur nom supposé; s'ils y manquent, ils donnent des gages, & s'ils y réussissent l'Amour les

débande & met les autres en leur lieu Il faut croire que par les bandés l'on veut représenter l'aveuglement des amoureux, & le trouble des passions & affections diverses, qui sont excitées par celle de l'amour, qui est ordinairement la maîtresse des autres & la plus absolue. Après que l'on est las de ce jeu, l'on propose des questions à ceux qui veulent retirer leurs gages, & s'ils n'y répondent pas bien, il faut croire que l'on leur cherche encore quelque autre punition. Les questions sont toutes celles que l'on peut faire sur le sujet de l'amour, lesquelles sont communes à ceux qui ont étudié la morale, & qui sont instruits dans la pratique du monde.

AMOUR. (*jeu de la chasse d'*)

L'on peut jouer *à la chasse de l'amour*, en disant : *nous avons perdu l'amour ; ce méchant petit garçon nous avoit été donné en garde par sa mère, & nous ne nous étions pas apperçus que celui qui étoit si petit, qu'à peine pouvions nous croire qu'il savoit marchér tout seul, étoit pourvu de bonnes aîles pour s'envoler quand il lui plairoit. Où pourra-t-il être caché ?* Quelqu'un reprend; *il est volé dans les yeux de Cornelie la savante, ou d'Helène la ruine de Troye ;* & alors chacun crie : *A l'amour. à l'amour.* L'un appelle des chiens, l'autre réclame des oiseaux comme en une chasse : car en effet ce méchant petit Cupidon peut bien être mis au rang des hôtes de l'air, ayant des ailes telles qu'on les lui donne. Si la dame à qui l'on s'adresse, veut s'exempter promptement de tant d'attaques, il faut qu'elle en nomme une autre dans le sein de laquelle l'amour se soit retiré, & puis l'on la suivra encore, non-seulement avec les paroles, mais par la course. Que si elles veulent que l'on s'adresse à des hommes, il faut qu'elles disent que l'Amour est volé dans leur cœur, nommant les uns ou les autres par les noms qu'on a inventés, & comme plusieurs tant d'un sexe que de l'autre manqueront de mémoire pour retenir ces noms divers, ils feront quantité de fautes, ce qui sera cause qu'ils donneront des gages, lesquels on ne leur rendra point qu'en s'acquittant de quelque charge qu'on leur donnera. La plupart de ces jeux que je vous ai décrits ont du rapport les uns aux autres pour la manière de s'en servir, & néanmoins les paroles & les actions étant diverses, les rendent d'autant plus agréables.

ANGUILLE. (*jeu de l'*)

Voyez à l'article MÉTAMORPHOSES.

ANIMAUX. (*jeu des*)

De tous tems l'on a joué aux animaux dont chacun contrefait le cri ; mais ce n'est là autre chose que huiler, hennir ; mugir, bêler, siffler, & faire autres cris semblables qui ne sont pas aussi agréables que la diversité des paroles.

ARBALÊTE. (*jeu de l'*)

Le carton qui sert au jeu de l'arbalête représente neuf cercles, tracés en noir, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Le 9 est au centre, & celui qui l'atteint a nécessairement gagné. On a l'avantage sur les autres joueurs, selon que l'on adresse dans les cercles qui approchent le plus du 9 ou du centre.

ARCHIMIMES ; c'étoit chez les Grecs & surtout chez les Romains des gens qui avoient l'art de contrefaire les manières, les gestes, la parole, & les attitudes des personnes ; en sorte qu'ils rappelloient la figure exacte d'une personne morte ou vivante.

ARMAOUTE ; jeu des Grecs modernes. L'armaoute est menacé par un homme qui tient un fouet & un bâton à la main, qui s'agite, & court rapidement de l'un à l'autre bout, frappant du pied & faisant claquer son fouet ; l'armaoute, au contraire, tient ses mains entrelaçées avec celles d'une danseuse, conservant un pas égal & modéré.

AS QUI COURT. (*l'*)

Jeu de société. *Voyez* à l'article (POULES. *jeu des*)

ASCOLIER; c'eſt une outre, ou une peau de bouc qu'on enfloit comme un ballon, & qu'on frottoit de matière onctueuſe. Les jeunes gens s'eſſayoient de ſe tenir d'un pied ſur ce ballon, ayant l'autre pied en l'air; mais leur chûte excitoit bientôt des riſées.

ASTRONOMIQUE, *danſe*. C'eſt une danſe dans laquelle les Egyptiens prétendoient repréſenter l'ordre & le cours des aſtres.

ATTRAPE. (*les jeux d'*)

Jeu de ſociété en dialogue.

M. DES JARDINS.

Je l'avois bien prédit; ils ont ſuivi mes conſeils. Madame Dubois a attendu ſon fils dans ſa voiture, ſur la grande route, hors de la ville; & notre jeune étourdi, vers les deux heures du matin, eſt ſorti déguiſé en fille.

Mademoiſelle ROSE.

Il devoit être joli avec cet accoutrement. Mais il n'y avoit donc plus de gardes à la porte de l'auberge.

M. DES JARDINS.

Pardonnez-moi. Les portes de derrière étoient même gardées. Mais il a paſſé par-deſſus les murs, de jardins en jardins, de maiſon en maiſon, & eſt ſorti par une maiſon aſſez éloignée de l'auberge, en répandant de l'argent par-tout où il a été trop heureux de paſſer. Je ne lui conſeillerois pourtant pas de reparoître à Lagny, car il n'en ſeroit pas quitte à ſi bon marché (1).

Mademoiſelle DU RUISSEAU.

Madame Dubois a dû être bien inquiette.

M. DES JARDINS.

Ah! ſûrement.

L'Abbé PRINTEMS.

Ne penſons plus à tous ces malheurs-là, dont nous ſommes déjà tout conſolés. A quoi allons nous jouer?

Mademoiſelle ROSE.

Je trouve les jeux d'attrape bien jolis; mais quand tout le monde les ſait, on ne peut plus y jouer.

M. DU FRÊNE.

Inventez-en, ma chère couſine, vous qui avez un eſprit ſi fécond en malice. Il faut que je tâche de vous faire aller à la campagne de mes tantes de Franc-Aleu; mais vous vous laiſſerez bien attraper; promettez-le-moi.

Mademoiſelle ROSE.

Oh! oui; je vous le promets.

M. DU FRÊNE.

Je n'ai jamais tant ri que quand nous avons joué à cacher un œuf.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je connois ce jeu-là; il eſt cruel.

M. DU FRÊNE.

On avoit caché l'œuf dans pluſieurs coins de l'appartement; & les joueurs, ſucceſſivement, l'avoient trouvé. Le bailli du village, homme fort grave, étoit venu faire ſa cour à mes tantes. Pendant le dîner, on y avoit parlé d'attrape, & il diſoit, avec aſſurance, que jamais on ne l'attraperoit, & qu'il connoiſſoit toutes les vieilles ruſes, ſe vantant même de deviner celles qu'on pourroit imaginer: il avoit ſon bel habit noir & ſa grande perruque, que couvroit un large chapeau, qu'il avoit demandé la permiſſion de ne pas ôter, étant enrhumé, pour avoir poſé les ſcellés la veille, à onze heures du ſoir, de ce requis par le procureur-fiſcal. Ma tante s'ap-

---

(1) Il eſt inutile de prévenir que l'hiſtoire de M. Dubois eſt une fiction. Pareille choſe cependant, eſt arrivée il y a environ vingt ans, à une jeune demoiſelle d'un château voiſin de Lagny. Elle a été obligée de ſe réfugier dans une auberge, & en eſt ſortie la nuit, déguiſée en homme.

Un fermier, monté ſur un excellent cheval, a parcouru Lagny, il y a pluſieurs années, en galoppant ventre à terre, & en criant de toutes ſes forces: combien vaut l'orge? On ne put l'arrêter. Il étoit enveloppé de ſon manteau, mais pas ſi bien qu'on ne pût le reconnoître. Trois mois après, il revint à Lagny; on ſe ſaiſit de lui, & on lui fit ſubir la peine que lui avoit méritée ſa queſtion indiſcrette.

proche de lui, & lui dit, avec un air de myſtère : voudriez-vous cacher cet œuf ſous votre chapeau ? ſi on le trouve-là, on ſera fin, dit-il avec l'air d'une perſonne qui entre dans l'eſprit de la choſe. La chercheuſe d'œuf rentre ; elle renverſe tous les meubles du ſallon, ſe déſole de ſon peu d'eſprit. Enfin, s'approchant de M. le bailli : vous ne voulez donc pas révéler où il eſt, dit-elle en appuyant une main ſur ſon fauteuil & l'autre ſur ſa tête ? Je ne puis pas vous peindre la mine du bailli ; j'ai cru que nous creverions tous à force de rire. Il ne ſavoit s'il riroit ou non ; il étoit plus honteux d'avoir dit qu'on ne l'attraperoit pas, que d'avoir été attrapé. Le blanc & le jaune de l'œuf étoient répandus ſur toute ſa perruque ; c'étoit à mourir de rire. En voulant s'eſſuyer, il donnoit à ſa perruque une tournure qui n'étoit pas indifférente. Mes tantes ſe pâmoient.

Mademoiſelle DU GAZON.

M. le bailli devoit être bien piqué. Avant MM. Piis & Barré, on n'avoit pas ainſi joué la magiſtrature de campagne.

M. DU FRÊNE.

Quelques jours après, nous avons encore bien ri. Mes tantes avoient prié une dame de leurs voiſines, qu'elles n'aimoient pas beaucoup, parce qu'elles lui croyoient un eſprit fort. Moi, je lui trouvois l'eſprit très-foible, car elle n'avoit pas eu la talent de bien élever ſon fils, qui étoit auſſi mauſſade que M. Dubois, mais dans un autre genre de mauſſaderie. Il commença, d'un ton pédant, par fronder tous les petits jeux dont nous nous amuſions, les permettant à peine à des enfans.

Mademoiſelle ROSE.

C'eſt Madame Dubois toute crachée.

M. DU FRÊNE.

On le laiſſa dire ; & pendant qu'il étoit dans un coin à lire, je propoſai de jouer au Capucin mort. Je m'étendis par terre tout de mon long, contrefaiſant le mort. Toutes les dames tournèrent autour de moi, en diſant tout haut : frère Pancrace, êtes-vous mort ? Je ne répondois point, & ne faiſois aucun mouvement. Les hommes, l'un après l'autre, venoient en proceſſion ſe coucher ſur moi, mettre leurs mains derrière mon dos, & me parler à l'oreille, comme ce prophête qui reſſuſcite un mort. Notre jeune homme, diſtrait par ce qui ſe paſſoit, quitta ſa lecture, & voulut auſſi s'étendre ſur le capucin mort : ce n'étoit pas lui qu'on vouloit attraper ; mais ſaiſiſſant l'occaſion, je ſerrai les bras & les jambes ; & pendant que je le tenois bien ferme dans cette poſture, tout le monde fondit ſur lui, & lui donna la claque.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Mais il auroit dû connoître ce jeu, qui eſt un jeu de collége.

M. DU FRÊNE.

Auſſi, n'avoit il pas été au collége, & il s'en vantoit bien, croyant que ſon éducation étoit une preuve éclatante de la bonté de l'éducation particulière ; il prit fort mal la choſe, & ſa mère encore plus mal, car elle ſe fâcha très-fort.

Mademoiſelle DU RUISSEAU.

C'eſt comme Madame Dubois, qui s'eſt fâchée quand nous avons joué au *ſinge* avec ſon fils.

M. DU FRÊNE.

Je ne connois pas ſeulement le nom de ce jeu, mais je crois que nous l'avons joué chez mes tantes, ſous un autre nom.

Mlles. DU RUISSEAU, DU GAZON & ROSE.

Mon couſin, il faut....

M. DU FRÊNE.

Ah ! mes chères couſines, de grace, parlez l'une après l'autre, ſi vous voulez que je ſache bien comment on joue au *ſinge*.

Mademoiſelle DU RUISSEAU.

Il faut que chacun faſſe ce qu'il voit faire au maître du jeu ; s'il ſe gratte l'oreille, il faut ſe la gratter, &c. Il y a un moment où on ſe débarbouille

barbouille avec son chapeau; & on avoit noirci, avec du noir de fumée, les chapeau de M. Dubois & du chevalier Zéphir. Le chevalier rioit comme un fou de M. Dubois, & M. Dubois du chevalier. Tous les deux réciproquement croyoient qu'on rioit de l'autre. Lorsque Madame Dubois, à souper, vit son fils dans cet état, elle nous dit les choses les plus dures & les plus désobligeantes.

Mademoiselle ROSE.

On avoit eu tort de ne pas les détromper avant souper, & de ne pas les débarbouiller. M. Dubois avoit l'air du plus hideux ramonat.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Et moi, donc? n'étois je pas joli?

Mademoiselle ROSE.

Vous ne vous étiez pas débarbouillé de si bon cœur que M. Dubois.

M. DU FRÊNE.

C'est à-peu-près comme le jeu que mes tantes appellent *Pincer sans rire*. Tout le monde passe en revue devant celui qui fait jouer le jeu. Il pince les joueurs les uns après les autres au front, au menton & aux joues, sans rire. Quand celui qu'on veut attraper vient, il noircit ses doigts avec un liége brûlé, & lui fait de grandes virgules sur le front, au menton & aux joues.

Mademoiselle DU GAZON.

Nous avons joué une fois à Paris à ce jeu-là, avec un Monsieur, qui fut bien piqué de ce que nous l'avions laissé sortir sans l'avertir qu'il étoit tout barbouillé.

M. DU FRÊNE.

Connoissez-vous un jeu qu'on appelle *Berlurette*.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Non, nous ne l'avons pas joué.

M. DU FRÊNE.

C'est une espèce de Colin-Maillard; au lieu de mettre un bandeau sur les yeux du Collin-Maillard, une personne lui ferme les yeux avec les deux doigts index. Les autres joueurs viennent frapper sur le bout du nez de celui qui a les yeux fermés, & il faut qu'il devine qui. Alors, pour l'attraper, la personne qui avoit les deux mains occupées à lui fermer les yeux, au lieu de se servir de ses deux mains, lui ferme les yeux avec l'index & le doigt du milieu de la même main, & frappe sur le nez avec l'autre main. On ne devine jamais que c'est celui qu'on croit uniquement occupé à nous fermer les yeux, sur-tout quand on a vu plusieurs Colins-Maillards qui n'ont point été attrapés.

Mademoiselle ROSE.

Il y a aussi une manière d'attraper, en jouant au *Furet du bois joli*. On a un sifflet que l'on se passe, & dans lequel on siffle de tems en tems, de manière à n'être point vu de celui qui le cherche. On chante: il est passé par ici, le furet du bois, Mesdames, il est passé par ici, le furet du bois-joli. Quand on le trouve dans les mains de quelqu'un, il faut qu'il le cherche à son tour; & pour attraper, on l'attache derrière celui qui le cherche, & on siffle de tems en tems. Alors, il ne peut jamais le trouver, à moins qu'il ne découvre la ruse.

M. DES JARDINS.

Quelquefois, au lieu de faire courir un sifflet, c'est une pantoufle; alors, on appelle ce jeu-là la *Pantoufle;* mais le sifflet est plus joli, parce qu'on a au moins le plaisir de siffler le joueur qui cherche mal.

L'Abbé DES AGNEAUX.

A propos de choses cachées que l'on fait chercher, j'ai souvent joué à *Cherche une épingle au son du violon;* plus le joueur approche de la chose cachée, plus le violon va fort; & il affoiblit ses sons, à mesure que le chercheur s'éloigne.

Mademoiselle ROSE.

Quand on n'a pas de violon, on dit tout bonnement: vous vous en éloignez, ou vous brûlez.

M. DU FRÊNE.

Ma chère cousine, vous qui aimez les jeux

d'attrape, vous auriez donc bien ri, si vous m'aviez vu jouer, pour la première fois, au jeu des *Ambassadeurs ;* c'est par ce jeu que j'ai fait mon entrée chez mes tantes : j'ai fort bien pris la plaisanterie, quoique fort mécontent ; & je me suis fait par-là une grande réputation. On tira la royauté au sort, & le sort me la donna, d'accord, à la vérité, avec la supercherie; je l'ai su depuis : ébloui de ma nouvelle dignité, je ne vis pas les dangers où elle m'exposoit. On me fit entrer dans un appartement, entre deux rangs de fauteuils, où étoient assis mes sujets, qui se levèrent respectueusement pour me rendre les hommages qui m'étoient dus. Au fond d'une alcove dont on avoit ôté le lit, étoit dressé mon trône, élevé de plusieurs degrés, & couvert d'un beau baldaquin, dont les rideaux étoient retroussés avec grace. On me plaça sur mon trône, & en même tems à mes côtés, on fit asseoir mes deux premiers ministres, qui devoient guider ma jeunesse. Mais hélas! c'étoit eux qui devoient me précipiter dans le piége qu'on me tendoit. Mon trône ne me paroissoit pas bien solide, mais je n'osois m'en plaindre. Quelques uns de mes sujets me présentèrent des placets que je remis à mes ministres, pour m'aider de leurs avis. Dans l'instant, la porte s'ouvrit, & je vis entrer deux ambassadeurs, vêtus de la manière la plus grotesque, ayant sur leur tête de grands bonnets de poil fort haut. Ils marchoient d'un air fort roide, mais j'attribuois cette gravité au respect qu'ils me portoient. On me dit tout bas que je ne devois point me lever pendant leur harangue, & je m'en gardai bien. Arrivés au pied de mon trône, les ambassadeurs s'inclinèrent pour me saluer, & je vis, dans leurs bonnets qui étoient faits avec des manchons, des pots-à-l'eau qui se vidoient sur moi, tandis que mes deux ministres se levant, mon trône fit la bascule, & je me trouvai non entre deux selles le cul par terre, mais entre deux planches le cul dans l'eau dans un baquet. Tout le monde partit d'un grand éclat de rire, & je ne me fâchai pas, parce qu'il faisoit fort chaud; d'ailleurs, on me fit passer aussitôt dans l'appartement voisin, où je changeai d'habillemens depuis les pieds jusqu'à la tête.

Mes tantes m'embrassèrent avec amitié ; elles me firent prendre un petit verre de liqueur ; & depuis ce tems, elles m'appellent leur petit roi.

Mademoiselle ROSE.

Que j'aurois été contente de voir la royauté si près dans ma famille.

M. DU FRÊNE.

Je m'en doute bien ; vous avez bon cœur.

L'Abbé DES AGNEAUX.

A propos de royauté, nous devrions jouer à un jeu qu'on nomme quelquefois, mal-à-propos, le *Roi dépouillé ;* son vrai nom est l'*Esclave dépouillé.* On choisit un roi qui se place sur un trône ; mais il n'y a pas là d'attrape : à ses pieds est son esclave; le roi dit à une personne de la compagnie : approchez-vous de mon esclave ; il ne faut pas s'approcher, mais dire : oserai-je ? quand le roi a dit : osez, on approche, & on dit : j'ai fait, Sire ; que ferai-je ? Alors, le roi dit : ôtez-lui ses boucles, ou ses souliers, ou son habit, &c. Il ne faut point faire tout de suite ce que le roi commande ; mais dire avant : oserai-je ? & quand on a fait, dire, j'ai fait, Sire, que ferai-je ? Alors, le roi vous donne un autre commandement, ou il vous renvoie. Assez souvent quand le roi dit : retournez à votre place, on y va précipitamment, & on paye un gage, parce qu'il faut toujours dire : oserai-je ? Après quoi le roi appelle d'autres personnes pour dépouiller son esclave. Si on manquoit à dire : oserai-je ? ou bien j'ai fait, que ferai-je ? on paye un gage, & on reprend la place de l'esclave.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Mais si on ne manquoit jamais, l'esclave se trouveroit entiérement dépouillé.

L'Abbé DES AGNEAUX.

C'est fort rare, parce qu'on fait dépouiller l'esclave très-lentement. Les boucles des souliers, celles des jarretières, les boutons de manches; le tout l'un après l'autre. Vous voyez qu'il faut dire bien des fois, oserai-je ? j'ai fait, que ferai-je ?

L'Abbé PRINTEMS.

Il est trop tard pour jouer à *l'Esclave dépouillé,* car on va bientôt souper.

Mademoiselle DU GAZON.

Oh bien ! nous y jouerons demain.

M. DU FRÊNE.

Je ne pourrai pas y jouer, car vous savez bien que je pars demain matin.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Oh ! mon Dieu, c'est bien promptement !

Mademoiselle ROSE.

Nous ne tarderons pas, mon cher cousin, à vous rejoindre bientôt à Paris, car nous partons tous après demain. M. B.... a reçu des lettres ces jours derniers, & il faut qu'il quitte incessamment sa campagne, pour des affaires qui l'appellent à Paris.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Il faut espérer que nous pourrons nous réunir encore ici l'année prochaine, car M. B.... est constant dans ses amitiés, & il sera bien aise de revoir ses amis, qui le reverront toujours avec un plaisir nouveau.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Moi, je partirai le plus tard que je pourrai.

Mademoiselle ROSE.

Nous partirons après demain.

Le Chevalier ZÉPHIR.

En ce cas-là, & moi aussi, je veux joindre le chagrin de quitter un endroit si charmant, à la douleur de vous quitter.

Mademoiselle ROSE.

C'est bien dit ; mais on sonne, allons souper.

(*Extrait des Soirées amusantes.*)

ATTRAPE. (*jeu d'*)

Voyez à l'article VOLIÈRE.

AVEUGLES. (*jeu des*)

Présenté aux mondains aveuglés par les péchés ; par Hamel, ci-devant curé du Moüy. — *Jeu mystique.*

Voici comme s'exprime le curé pour annoncer ce jeu. O ! ames mondaines qui cherchez à passer agréablement votre tems ; voici que je vous présente un jeu qui tout ensemble pourra vous divertir & convertir, si vous aimez autant votre ame que votre corps ; car Dieu qui fit baptiser sérieusement le comédien Genest, lorsqu'il ne songeoit qu'à jouer sur son théâtre le baptême des Chrétiens, pourroit bien aussi vous ouvrir les yeux à la grace, en vous faisant voir dans ce jeu les différentes sources de l'aveuglement des hommes, & les moyens pour en sortir.

Ce jeu est disposé comme celui de l'oie, excepté que les rencontres en sont différentes ; vous trouverez d'abord le démon & le monde qui crevent les yeux à tous les pécheurs par leurs propres péchés, & vous verrez ces différens aveugles disposes de 7 en 7 nombres, entrelaçés des différens moyens propres pour recouvrer la vue, dont le plus grand & le plus souverain est le lavoir de Siloé qui est la fin du jeu ; parce que ce lavoir signifiant envoyé, comme dit Saint Jean Evangéliste, il représente J. C., qui a été envoyé pour éclairer tout homme qui vient en ce monde, ainsi que par les eaux de ce lavoir, il rendit la vue à l'aveugle-né, figure de tout le genre humain, aveuglé dès sa naissance par le péché de notre premier père, comme dit S. Augustin. *Traité* 44, *sur S. Jean.*

Règles du jeu & ce qu'il faudra faire aux différentes rencontres.

Qui arrivera au nombre 3 où est le démon qui creve l'œil droit de la foi aux hommes, payera le jeu pour en être délivré, & ira au nombre 13 se faire guérir par Ananias, oculiste spirituel qui éclaira S. Paul, duquel il est dit qu'ayant les yeux ouverts, il ne voyoit goutte ; pour montrer qu'il n'avoit que l'œil de la foi offensé, & non pas celui de la raison ; & continuera son jeu.

Qui ira au nombre 5 où est le monde qui crève aux hommes & l'œil droit de la foi & le

gauche de la raiſon par ſes maximes ridicules, payera le jeu, & ira au nombre 24 à l'hôpital des Quinze-Vingts, & y demeurera juſqu'à ce qu'on l'en délivre, comme auſſi celui qui y ira, en continuant ſon jeu.

Qui du premier coup ira au nombre 7 où eſt Adam, payera comme la peine du péché originel, & ira s'en faire purger au nombre 17 où eſt le baptême; & remarquez ici qu'on ne s'arrêtera pas ſur les aveugles, mais on redoublera ſon jeu afin d'arriver plutôt au lavoir de Siloé.

Qui en continuant ſon jeu arrivera au nombre 13 où eſt Ananias ne payera rien, & continuera à jouer, parce que les prêtres ne doivent pas être intéreſſés.

Qui ira au nombre 17 où eſt le baptême ne payera rien, & continuera à jouer, parce qu'on n'achete pas les ſacremens.

Qui ira au nombre 32 où eſt l'adverſité payera, & retournera au nombre 13 pour être guéri de ſon aveuglement par le prêtre Ananias, comme fit S. Paul étant tombé de ſon cheval.

Qui ira au nombre 38 où eſt la prédication, ne payera rien, parce que la parole de Dieu ne ſe vend point, mais il laiſſera jouer ſes compagnons deux fois pour mieux écouter le prédicateur.

Qui ira au nombre 46 où eſt la penſée de la mort payera, & continuera ſon jeu pour ſuivre l'aveugle né au lavoir de Siloé.

Qui ira au nombre 52 où eſt la pénitence, payera, & y demeurera juſqu'à ce qu'on l'en délivre.

Qui ira au nombre 60 où eſt l'enfer payera, & ſortira du jeu pour recommencer de nouveau, parce que dans l'enfer il n'y a point de rémiſſion.

Qui arrivera juſtement au nombre 63 gagnera la partie, mais je lui conſeille de tirer ce qu'il aura mis au jeu & de donner le reſte aux pauvres, afin qu'ils prient Dieu pour ſa ſanté ſpirituelle, car il eſt écrit qu'il eſt très-à-propos de racheter ſes péchés par l'aumône.

Si trois jouent enſemble, & que l'un ſoit arrêté aux Quinze-Vingts, l'autre à la pénitence, & le troiſieme à la prédication, celui-ci ſeul continuera le jeu; mais ſi deux ſeulement jouent enſemble, & qu'ils ſoient arrêtés l'un aux Quinze-Vingts, & l'autre à la pénitence, ils ſortiront tous deux & recommenceront de nouveau.

Ce jeu ſe trouve rue des Arcis, magaſin de tableterie, au Singe vert.

AVOCAT. (*l'*)

Jeu de Société en dialogue.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Et moi, je ſoutiens qu'il n'y a plus de combinaiſon au domino, quand on y joue plus de deux.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Mon Dieu! Qu'avez-vous donc, l'abbé? Vous êtes bien en colère.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Moi, Madame; point du tout. C'eſt que M. de la Forêt avance des choſes qui n'ont pas de bon ſens.

Mademoiſelle DU BOCAGE.

M. l'abbé & M. de la Rivière jouoient au domino. Ils étoient à leur douzième partie. L'abbé avoit de l'avance. M. de la Forêt & moi nous avons voulu être de la partie, & l'abbé n'en a pas gagné une, & ça lui a donné un peu d'humeur.

M. DE LA FORÊT.

C'eſt que M. l'abbé veut avoir la gloire d'être le meilleur joueur de domino.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Moi! vous vous trompez. Je ſoutiens ſeulement que quand on eſt plus de deux au domino, il n'y a plus de combinaiſon; c'eſt un pur jeu de haſard.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Vous aimez donc bien le jeu de domino? Le jouez-vous aux points?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je le joue aux points ou à la partie, comme on veut.

M. DES JARDINS.

Pour moi, je n'aime guère le domino.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Et moi je trouve tous les jeux fort bien inventés.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Si vous aviez un bon prieuré à la campagne, je parie que voudriez y réunir tous les jeux possibles.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Oui, Madame; parce que c'est leur diversité qui est agréable. On peut choisir, on peut changer. Si j'avois le bonheur de pouvoir réunir chez moi beaucoup de monde à la campagne, je voudrois avoir plusieurs salles pour jouer. Dans le grand sallon, Madame Dubois figureroit; on y joueroit aux cartes. Dans un autre seroient réunis toutes sortes de jeux; le trictrac, les échecs, le domino, le loto, le nain jaune, les jeux de dames françoises & polonoises, le solitaire, le baguenaudier, le jeu de Siam; je ne sais pas même si je n'y mettrois pas un jeu de jonchets. Dans un autre appartement, les jeunes personnes joueroient aux jeux à gages; la roue d'étourderie & les petits étuis s'y trouveroient. Dans ma salle de billard, j'aurois un jeu de toupie, un trou Madame, un jeu de gallets, un biribi, un grecque, des petits palets. Dans mes bosquets, j'aurois des jeux de boules, un jeu de mail; & dans une allée, je ferois mettre des poteaux avec des numéros, pour jouer au volant comme à la paume en petit. Je ne mépriserois pas même certains jeux de collége; contre un grand pignon, je ferois sabler ou même carreler un grand espace pour y jouer à la balle. Je ferois aussi carreler un de mes vestibules en belles pierres blanches, avec des raies noires, pour y jouer à la marelle, ce jeu ancien qu'Erasme n'a pas dédaigné de décrire.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Et je graverois, au-dessus de votre porte, ce vers :

L'ennui naquit un jour de l'uniformité.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Quand vous seriez chez moi, Madame, l'ennui n'auroit pas besoin de tous ces jeux-là pour prendre la fuite.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Mais allons-nous jouer bientôt?

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Vous êtes bien pressée, ma fille.

L'Abbé PRINTEMS.

Nous pourrions jouer à l'*Avocat.*

Mademoiselle ROSE & le Chevalier *ZÉPHIR.*

Comment joue-t-on ce jeu là?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Tout le monde se place en rond. Au milieu est celui qui fait les questions. Quand il demande quelque chose à quelqu'un, il faut que son voisin à droite reponde pour lui, comme si on l'interrogeoit. Allons, Mesdames, placez-vous, & je commencerai.

L'Abbé PRINTEMS.

Il ne faut pas mettre Madame de la Haute-Futaie à côté de sa fille, car elle est accoutumée à répondre pour elle.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Tu te trompes, l'abbé; au contraire, je parie que Madame y sera prise la première; tu verras.

Ordre dans lequel est placée la compagnie.

Madame de la Rivière : *à sa gauche,* Mademoiselle Rose, le chevalier Zéphir, Mademoiselle du Bocage, M. de la Forêt, Madame de la Haute-Futaie, Mademoiselle sa fille, M. des Jardins, Mademoiselle du Gazon, M. de la Rivière, l'abbé Printems, qui se trouve a la droite de Madame de la Rivière.

L'Abbé DES AGNEAUX à Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Ma belle demoiselle, aimez-vous bien votre petite maman ?

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Oui, Monsieur ; elle l'aime beaucoup.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Un gage, Madame ; il falloit répondre : je l'aime beaucoup. On ne doit pas répondre en tierce personne. Voyez les avocats de province s'échauffer en plaidant : entendez les s'expliquer : « Comment! j'ai passé dans votre pré avec ma bête asine ? Vous en avez menti, mon confrère ; je n'ai jamais passé dans votre pré, & j'offre de le prouver ; & vous oserez encore soutenir que mes poules ont mangé votre grain, tandis que tous mes voisins sont en état d'affirmer que je les renferme toujours avec le plus grand soin.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Ah ! je comprends actuellement.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Mademoiselle du Bocage, chantez-nous un peu, avec votre voisin, le duo ; *Ah ! vous dirai-je, maman ?*

Le Chevalier Zéphir & Mademoiselle Rose chantent le duo.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Vous auriez dû chanter la première partie, Chevalier ; & Mademoiselle Rose la seconde : mais comme vous avez fort bien chanté tous les deux, on vous fera grace des gages.

M. DES JARDINS.

L'abbé, n'allez pas demander un duo à M. de la Rivière ; Mademoiselle du Gazon s'en tireroit bien, mais moi je ne le pourrois pas.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Vous n'avez donc pas appris la musique ?

M. DES JARDINS.

Oh ! mon Dieu ! non.

L'Abbé DES AGNEAUX.

C'étoit à Mademoiselle de la Haute-Futaie à répondre ; vous payerez tous les deux un gage. *A Mademoiselle du Gazon :* pourquoi Mademoiselle de la Haute-Futaie n'a t-elle pas répondu.

Mlle. DU GAZON & M. DES JARDINS.

Elle n'y pensoit pas.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Encore un gage, Mademoiselle ; vous ne deviez pas répondre. Il falloit laisser M. des Jardins répondre tout seul. N'est-il pas vrai, M. des Jardins ?

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Oui, Monsieur.

L'Abbé DES AGNEAUX à Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Convenez, Madame, que Mademoiselle votre fille joue fort bien ce jeu-là.

M. DE LA FORÊT.

J'en conviens.

L'Abbé DES AGNEAUX à l'Abbé PRINTEMS.

L'Abbé, vous aimez beaucoup Madame de la Rivière, n'est il pas vrai ?

M. DE LA RIVIÈRE.

Je l'aime beaucoup.

L'Abbé DES AGNEAUX toujours à l'Abbé PRINTEMS.

Elle est bien faite pour plaire ; qu'en pensez-vous ?

M. DE LA RIVIÈRE.

Sûrement ; vous avez bien raison.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Quel plaisir d'avoir une femme si charmante, qui chante si bien, qui pince si bien de la guittare & de la harpe, qui a tous les talens possibles, un si bon caractère, tant d'esprit & si peu de méchanceté, ce qui est presqu'incompatible! N'ai-je pas fait son vrai portrait, l'abbé?

M. DE LA RIVIÈRE.

Oh! mon Dieu, oui: il n'y manque rien.

L'Abbé DES AGNEAUX à Mlle. ROSE.

N'est-il pas vrai, Mademoiselle, que je n'ai rien dit de trop.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Pardonnez-moi, beaucoup trop.

Mademoiselle ROSE.

Un gage, Madame; je n'aurois sûrement pas fait cette réponse.

Madame DE LA RIVIÈRE.

C'est égal, Mademoiselle; il m'est permis de dire ce que je veux sous votre nom.

M. DE LA FORÊT.

Pourquoi avez-vous un mauvais avocat, qui entend mal votre affaire.

M. DES JARDINS.

Croyez-vous, Mademoiselle, que tout ce que disent les avocats soit approuvé par leurs parties? Oh! que non; il s'en faut souvent de beaucoup.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Mais, M. l'abbé, vous devez être las d'être toujours comme ça debout au milieu de nous. Allons, changeons de jeu.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Jouons au *Colin-Maillard assis.*

Mademoiselle DU BOCAGE.

Comment y joue t-on? Je ne le connois pas, ce jeu là.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Au lieu de jouer comme le Colin-Maillard où tout le monde court & on dit casse-tête, tout le monde est assis: le Colin-Maillard est au milieu: Il s'assied sur les genoux de quelqu'un; il lui est défendu de toucher avec ses mains, & il faut qu'il devine sur qui il est assis. Quand il a nommé bien ou mal, on change de place, sans parler; cela est essentiel, comme à tous les Colins-Maillards. Quand le Colin-Maillard a deviné, celui qui a été reconnu prend sa place.

L'Abbé PRINTEMS.

Ce sont les règles de tous les autres Colins-Maillards.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Est-ce qu'il y a encore d'autres Colins-Maillards? Je ne les connois pas.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Il y a le Colin-Maillard à la silhouette, & le Colin Maillard au bâton. Mais il est trop tard: on sonne le souper, je vous les expliquerai, & nous les jouerons une autre fois.

(*Extrait des Soirées amusantes.*)

B

J'AIME MON AMANT PAR *B*.

J'AIME MON AMANT PAR *B*.

Jeu de Société en dialogue.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

QU'AVEZ-VOUS fait à votre partie de *quilles*, cet après midi ?

Le Chevalier ZÉPHIR.

Nous avons gagné trois parties, & nos adverſaires une.

Mademoiſelle DE LA HAUTE-FUTAIE.

J'ai abattu deux fois de ſuite la quille du milieu toute ſeule. Savez-vous, maman, que ça fait dix-huit points ?

Le Chevalier ZÉPHIR.

Ça avance bien la partie, au moins.

M. DES JARDINS.

Oui : mais, vous qui parlez, vous avez fait deux fois *chou-blanc*. Vous regardez toujours ces demoiſelles & jamais votre jeu.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Demain, nous ferons jouer au chevalier le jeu de *quilles*, *les yeux bandés*.

Mademoiſelle ROSE.

Il y jouera peut-être bien ; il n'aura pas de diſtractions.

Mademoiſelle DU BOCAGE.

Comment y joue-t-on

L'Abbé DES AGNEAUX.

On met les neuf quilles ſur une même ligne ; on bande les yeux au joueur ; on le place à une certaine diſtance convenue ; on le fait tourner trois fois ſur lui même, & on le met en face des quilles. Alors, il jette une boule ou un bâton dans les quilles. Vous ſentez bien que pour peu qu'il ſe dérange, il envoie la boule bien loin des quilles, c'eſt ce qui amuſe beaucoup les ſpectateurs, qui ſe font rire l'un après l'autre. On fixe également la partie en un certain nombre de points.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Allons-nous jouer ? Jouons à *j'aime mon amant par* B ; ma fille ne s'y trompera pas comme à *ardi*.

L'Abbé PRINTEMS.

Si vous le permettez, je vais commencer. J'aime mon amante par B, parce qu'elle eſt borgne, boſſue, bancale, boiteuſe, bégueule, bizarre....

Mademoiſelle DU GAZON.

Mais vous en dites trop ; il ne nous reſtera plus rien.

M. DE LA RIVIÈRE.

Celle-là eſt bien marquée au B ; elle doit avoir de l'eſprit.

L'Abbé PRINTEMS.

Point du tout ; elle eſt bête & n'eſt pas bonne.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

L'abbé a bon goût ; c'eſt toujours ſans doute.

doute, la même qui étoit dernièrement acariâtre. En vérité, l'abbé vous ne devez pas craindre de rivaux.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Bon ! c'eſt une ruſe. Vous ne voyez pas que l'abbé ſe plaît à dire des contre-vérités. A propos, il faudra jouer demain au jeu des *vérités & des contre-vérités.*

Mademoiſelle ROSE.

Comment joue-t-on donc ce jeu-là, Madame ?

Madame DE LA RIVIÈRE.

On vous dira, par exemple, Mademoiſelle, vous êtes charmante; voilà une vérité; & le petit chevalier ne peut pas vous ſouffrir.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Voilà une contre-vérité.

Mademoiſelle DU RUISSEAU.

Vous rougiſſez, ma ſœur.

L'Abbé PRINTEMS.

Voilà une vérité.

Mademoiſelle DU BOCAGE.

C'eſt une preuve que vous êtes bien perſuadée que le chevalier vous déteſte.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Voilà une bonne contre-vérité. Mais nous abandonnons notre jeu. Allons, l'abbé, où envoie-tu ta maîtreſſe borgne & boiteuſe ? Il ne faut pas l'envoyer loin; elle ſeroit trop fatiguée.

L'Abbé PRINTEMS.

Je l'envoie, dans un bateau, à Baſtia; je la nourris de betteraves; je lui fais préſent d'un bon bâton & d'un bouquet de fleurs de bois-puant.

Madame DE LA RIVIÈRE.

J'aime mon amant par B, parce qu'il eſt bienfaiſant; je le nourris de brochet; je l'envoie à Beaune, pour y boire du bon vin; je lui donne des boucles de diamant, & je lui fais un bouquet de bois-joli.

Mademoiſelle ROSE.

J'aime mon amant par B, parce qu'il eſt blond.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Ah! chevalier, voilà une contre-vérité.

Mademoiſelle ROSE.

Je le nourris de bec-figues; je l'envoie à Bapaume; je lui fais préſent d'un ballon, & je lui compoſe un bouquet de balſamines.

Le Chevalier ZÉPHIR.

J'aime mon amante par B, parce qu'elle eſt brune (1).

Mademoiſelle DU RUISSEAU.

Vous profitez des leçons qu'on vous donne: vous faites auſſi des contre-vérités.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Je la nourris de bécaſſes; je l'envoie à Bergame; je lui fais préſent d'une bonbonnière & d'un bouquet de belles-de-nuit.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

J'aime mon amant par B, parce qu'il eſt bon; je le nourris de bartavelles; je l'envoie à Beauvais; je lui fais préſent de boutons de manche de diamant, & d'un bouquet de belles-de-jour.

Mademoiſelle DU RUISSEAU.

J'aime mon amant par B, parce qu'il eſt bouffon, je le nourris de biſcuits; je l'envoie à Bordeaux; je lui donne une bouteille & un bouquet de bluets.

(1) L'auteur ſuppoſe que M. le chevalier Zéphir eſt brun, & Mademoiſelle Roſe blonde.

Mademoiselle DU BOCAGE.

J'aime mon amant par B, parce qu'il est badin; je le nourris de bœuf; je l'envoie à Beaugency; je lui donne un balai & un bouquet de barbeau blanc.

Mademoiselle DU GAZON.

J'aime mon amant par B, parce qu'il est beau; je le nourris de barbeaux; je l'envoie à Besançon; je lui donne un bateau, & je lui fais un bouquet de *bois-joli.*

Madame DE LA RIVIÈRE.

Un gage, ma chère enfant, j'ai dit un bouquet de *bois-joli.*

Mademoiselle DU GAZON.

Je n'en étois pas bien sûre.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

J'aime mon amant par B, parce qu'il est Bernardin.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Voilà qui est bien trouvé, ma fille.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Mais, maman, je ne sais que dire.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Allons, continuez.

L'Abbé PRINTEMS.

Mademoiselle l'aime par C, parce qu'il est Cordelier, Capucin, Célestin, Carme; par D, parce qu'il est Dominicain, Doctrinaire; par T, parce qu'il est Trinitaire, Théatin.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Bon! finissez donc vos ragots, l'abbé; allons, ma fille, continuez; avec quoi le nourrissez vous?

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Je le nourris avec du beurre frais, je l'envoie....

L'Abbé DES AGNEAUX, *à moitié haut.*

A Clairvaux.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Vous voulez m'attraper, ça ne commence pas par un B; je l'envoie à Blois; je lui donne... je lui donne....

L'Abbé DES AGNEAUX, *à moitié haut.*

Un bréviaire.

L'Abbé PRINTEMS, *de même.*

Un baril d'anchois.

M. DE LA RIVIÈRE, *de même.*

Un bénéfice simple.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Allons, choisissez, ma fille; tout le monde vous souffle.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Eh bien! je lui donne un bréviaire & un bouquet de buis-béni.

Madame DE LA HAUTE FUTAIE.

Je parie qu'on a vous a encore soufflé ça.

M. DES JARDINS.

J'aime mon amante par B, parce qu'elle est bouffie; je la nourris de brioches; je l'envoie à Bourges; je lui fais un bouquet de boutons d'or.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Un gage, Monsieur, vous n'avez pas dit ce que vous lui donniez.

M. DES JARDINS.

Eh bien! je lui donne un baiser.

Mademoiselle ROSE.

Voilà un grand cadeau.

M. DES JARDINS.

Oui, Mademoiselle, pas si petit que vous le croyez.

M. DE LA RIVIÈRE.

J'aime mon amante par B, parce qu'elle est bienveillante; je la nourris de bonbons; je l'envoie à Béthune; je lui donne des bouts-rimés & un bouquet de bétoine.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je suis bien embarrassé; quand on est le dernier, ça n'est pas aisé. J'aime mon amante par B, parce qu'elle est..... A-t-on dit bizarre?

Mademoiselle DU BOCAGE.

L'Abbé l'a dit.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Eh bien! parce qu'elle est bavarde; je la nourris de bécassines.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Un gage, le chevalier a dit bécasse.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Mais, ma fille, il y a bien de la différence d'une bécasse à une bécassine.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je l'envoie à Bentivoglio; je lui fais un bouquet de bella-dona, & je lui donne un biribi.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Qu'est-ce que c'est qu'un biribi?

L'Abbé DES AGNEAUX.

C'est une espèce de jeu comme le *jeu de grecque.*

Le Chevalier ZÉPHIR.

Je ne connois pas la grecque non plus.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Comment! vous ne connoissez pas ce jeu qui amuse tant de monde dans les petites guinguettes! C'est une espèce de tonneau qui a plusieurs fonds à divers étages, tous percés dans le milieu d'un trou rond. On jette dessus des palets ou des écus de six francs. Quand ils passent dans le premier plancher, on compte un certain nombre de points; dans le second, dans le troisième & par terre de même.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Mesdames, on sonne; allons souper.

Madame DE LA RIVIÈRE.

L'abbé des Agneaux, restez un instant, s'il vous plaît; j'ai un mot à vous dire. Voilà tout le monde descendu; je vous préviens que demain je ferai jouer aux *ciseaux croisés.* Connoissez vous ce jeu-là!

L'Abbé DES AGNEAUX.

Oui, Madame, quand on dit, je vous vends mes ciseaux croisés, il faut avoir les bras ou les jambes croisés; & non croisés, si on dit je vous vends mes ciseaux decroisés.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Tout le monde ne le connoît pas, & ce jeu-là nous vaudra bien des gages. Mais descendons, car il ne faut pas nous faire attendre.

(*Extrait des Soirées amusantes.*)

BAGUENAUDIER. (*jeu du*)

Manière de jouer le Baguenaudier à sept anneaux.

Toutes les fois que le nombre est impair, il n'en faut faire tomber qu'un. Faites tomber le troisième; remontez le premier; faites tomber les deux ensemble; faites tomber le cinquième; remontez les deux premiers; faites tomber le premier seul; remontez le troisième & le premier; faites tomber les deux premiers; faites tomber le quatrième; remontez les deux premiers; faites tomber le premier seul; faites tomber le troisième, remontez le premier; faites tomber les deux premiers & le septième; remontez les deux premiers ensemble; faites tomber le premier; remontez le

troisième & le premier ; faites tomber les deux premiers ; remontez le quatrième & les deux premiers ; faites tomber le premier & le troisième ; remontez le premier ; faites tomber les deux premiers ; remontez le cinquième & les deux premiers ; faites tomber le premier ; remontez le troisième & le premier ; faites tomber les deux premiers & le quatrième ; remontez les deux premiers ; faites tomber le premier & le troisième ; remontez le premier ; faites tomber les deux premiers & le sixième ; remontez les deux premiers ; faites tomber le premier ; remontez le troisième & le premier ; faites tomber les deux, remontez le quatrième & les deux premiers ; faites tomber le premier & le troisième ; remontez le premier ; faites tomber le second & le cinquième ; remontez les deux premiers ; faites tomber le premier ; remontez le troisième & le premier ; faites tomber les deux & le quatrième ; remontez les deux premiers ; faites tomber le premier & le troisième, remontez le premier ; faites tomber les deux ; & il est démonté.

Pour le remonter.

Remontez les deux premiers anneaux ; faites tomber le prèmier ; remontez le troisième & le premier ; faites tomber les deux premiers ; remontez le quatrième & les deux premiers ; faites tomber le premier & le troisième ; remontez le premier ; faites tomber les deux premiers ; remontez le cinquième & les deux premiers ; faites tomber le premier ; remontez le troisième & le premier ; faites tomber les deux premiers & le quatrième ; remontez les deux premiers ; faites tomber le premier & le troisième ; remontez le premier ; faites tomber les deux premiers ; remontez le sixième & les deux premiers ; faites tomber le premier ; remontez le troisième & le premier ; faites tomber les deux premiers ; remontez le quatrième & les deux premiers ; faites tomber le premier & le troisième ; remontez le premier ; faites tomber les deux premiers & le cinquième ; remontez les deux premiers ; faites tomber le premier ; remontez le troisième & le premier ; faites tomber les deux premiers & le quatrième ; remontez les deux premiers ; faites tomber le premier & le troisième ; remontez le premier ; faites tomber les deux premiers ; remontez le septième & les deux premiers ; faites tomber le premier ; remontez le troisième & le premier ; faites tomber les deux premiers ; remontez le quatrième & les deux premiers ; faites tomber le premier & le troisième ; remontez le premier ; faites tomber les deux premiers, remontez le cinquième & les deux premiers ; faites tomber le premier ; remontez le troisième & le premier.

Ce jeu se trouve rue des Arcis, au Singe vert.

BAGUES. (*jeu de*)

Ce jeu consiste en une grande machine qui présente quatre fauteuils, ou quatre figures de cheval, qu'on fait tourner sur un pivot devant une boîte élevée dans laquelle on met des anneaux à ressorts, que les joueurs assis ou à cheval doivent enlever malgré le mouvement rapide où ils sont, en faisant passer ces anneaux dans un bâton pointu qu'ils tiennent à la main. On joue deux personnes, ou deux contre deux, & celui des deux partis qui a le premier le nombre des anneaux convenus gagne la partie.

BALANÇOIRE. Ce jeu consiste en une planche, ou un siége suspendu & arrêté de chaque côté par deux fortes cordes qui sont bien attachées à des branches d'arbres, ou à quelques autres corps élevés. On donne un fort mouvement à la balançoire qui s'élève & s'abaisse en avant & en arrière alternativement ; ce qui procure une sorte d'exercice, souvent dangereux à la personne qui s'est hasardée dans la balançoire.

BALLE. (*jeu de la*)

Jeu d'exercice, qui consiste à se renvoyer une balle de l'un à l'autre ; ou de la lancer contre un mur, pour la repousser ensuite à la volée ou au premier bond, en convenant d'une marque ou d'une ligne au-dessus de laquelle elle doit frapper pour qu'elle soit réputée bien jouée.

Il paroît que les balles des anciens étoient faites comme quelques unes des nôtres, d'une

enveloppe de peau qui renfermoit du son ou un petit paquet de laine. Les balles de cordes, de drap, & celles dont l'enveloppe est tricotée sont plus modernes. On les poussoit avec la main nue, & c'est de là qu'est venu le nom de paume; parce qu'on les recevoit dans la paume de la main, comme on fait encore à un jeu de balle que l'on appelle le *tamis*, à cause que l'on fait rebondir une balle sur un tamis, ou sur une planche.

B A R R E S. (*les*)

Jeu d'exercice & de course qui ne convient qu'à la jeunesse. Le jeu des barres est une espèce de petite guerre entre deux troupes qui ont chacune leur camp où ils mettent leurs bagages. Un de la troupe se détache & va provoquer quelqu'autre de la troupe opposée. Ces deux champions se mettent en campagne; ils courent sus l'un contre l'autre, cherchant à s'éviter, à s'attraper; & si l'un des deux se laisse trop approcher, en sorte que son antagoniste le frappe de trois petits coups sur le corps; alors il est fait *prisonnier* & emmené dans le camp du vainqueur. Le parti ennemi fait ses efforts pour délivrer le prisonnier; ce qui arrive lorsqu'on peut parvenir jusqu'à lui & le toucher; mais alors il y a une lutte ou course générale dans laquelle on fait souvent de nouveaux prisonniers de part & d'autre. Dans ce cas, l'échange se fait. La victoire est au parti qui a su garder ses prisonniers.

BATIMENT ou DU JARDINAGE. (*jeu du*)

Quelqu'un de l'assemblée fait prendre à tous les autres les noms des matériaux ou les outils de maçonnerie, comme le marbre, le porphire, la pierre de taille, le moilon, la chaux, le plâtre, le ciment, le compas, la règle, le marteau, la truelle. Après il fait un discours d'un édifice qu'il a entrepris, nommant tantôt une de ces choses & tantôt l'autre, & ceux qui en portent le nom le doivent redire aussitôt deux fois, ou bien ils donnent un gage.

On fait de même au jeu du jardinage où l'un est le parterre, l'autre la fontaine, l'autre le rosier, l'abricotier, le cérisier, ou bien la bêche, le rateau, l'arrosoir & autres choses qui appartiennent au jardinage; tellement qu'en faisant le récit de ce qui est dans un jardin & de ce qui s'y fait, & l'entre-mêlant plusieurs fois, il faut aussi que ceux qui entendent leur nom le répètent incontinent deux fois, sur peine d'amende.

B A T O N N E T. (*jeu du*)

Ce jeu d'écolier consiste à faire sauter avec force un très petit bâton pointu par les deux bouts; & de le lancer le plus loin qu'il est possible, soit à tour de bras, soit en le frappant avec un autre bâton court. Le joueur antagoniste doit retenir le bâton & à la volée; mais il est quelquefois dangereux pour lui de s'avancer sur le batonnet au moment qu'on le jette, & qui peut alors blesser griévement.

B A T T O I R. (*jeu du*)

Jeu d'exercice qui consiste à chasser avec une palette à long manche une balle dure de chiffons bien ficelés, & couverte d'une étoffe que les joueurs doivent tâcher de renvoyer en la reprenant à la volée, ou au premier bond. On joue en partie au battoir; la moitié des joueurs se mettant à un bout d'une longue allée, & l'autre moitié à l'opposite. On fait ce que l'on appelle des *chasses*, c'est-à-dire, les marques aux endroits où la balle a été arrêtée, & pour gagner il faut qu'en repoussant la balle, elle passe au delà de ces marques; sinon on perd la première fois 15, ensuite 30, puis 45, enfin le jeu. Une partie est divisée en autant de jeux qu'on est convenu.

BERLURETTE; jeu de société.

Voyez à l'article ATTRAPE. (*jeu d'*)

B Ê T E S ou S I G N E S. (*jeu des*)

Ce jeu se fait avec des gestes simplement sans parler, chacun ayant choisi des gestes différens. Il en a un qui commence à contre-

faire celui de quelqu'un de ses compagnons, & il faut qu'incontinent celui-là fasse le même geste, & y joigne après, celui de quelque autre pour le surprendre. Il est besoin que ceux qui jouent tournent tantôt les yeux vers l'un, & tantôt vers l'autre, craignant qu'ils ne fassent leur geste sans qu'ils le voient, & qu'ils ne soient surpris. On manque souvent à ce jeu, à cause qu'on se méprend quelquefois dans les gestes. On le peut faire encore d'une autre façon pour le rendre plus aisé; c'est qu'il y aura un maître qui aura son action particulière aussi bien que les autres, lorsqu'il fera celle des autres, il faudra faire la sienne, sans qu'il y ait autre que lui à observer. On y peut ajouter que ceux qui parleront, excepté le maître, donneront un gage. Mais parce que cela seroit trop ennuyeux de jouer si long-tems sans parler, ces jeux là ne durent guères. Quelques-uns joignent une parole au signe pour se divertir davantage : car cela nous réveille d'entendre parler. Cela rend aussi le jeu moins fautif, à cause qu'entendant citer le nom qu'on a pris, on songe plutôt à le redire après, & à dire incontinent celui d'un autre, en faisant son signe. Outre les gestes ou grimaces extravagantes, on fait encore les actions de quelques métiers que chacun a choisis, & c'est à qui contrefera le métier de son compagnon.

BILBOQUET. (*jeu du*)

Le bilboquet est un petit morceau de bois ou d'ivoire, tourné & creusé en rond par les bouts avec une corde au milieu, à laquelle est suspendue une boule qu'on tache de faire entrer dans le creux du bilboquet; il y a des bilboquets qui ont un bout creux & l'autre bout en pointe, qu'il faut faire entrer dans un trou de la boule; on fait aussi des bilboquets qui présentent une pointe à un bout, & une petite surface à l'autre bout, sur laquelle il faut essayer de faire tenir la boule en équilibre; ce qui n'est pas facile, & ce qui demande un grand exercice.

On trouve toutes sortes de bilboquets en bois & en ivoire, au magasin de tabletterie, rue des Arcis, au Singe vert.

BLASON. (*jeu du*) *Par M. de Fer, géographe.*

L'on doit considérer ce jeu comme une méthode ou introduction à l'art du blason. Il commence par la connoissance des émaux & des métaux, des fourures, des traits ou partitions des pièces qui entrent dans les armes, des supports & autres ornemens & marques extérieures de l'écu, les armes des rois, des princes, & républiques de l'Europe, avec les principaux ordres de chevalerie qui ont été institués dans cette partie du monde. Ce jeu est à l'imitation de celui de l'oie, & pareillement divisé en 63 cases.

Ordre du jeu.

On joue au jeu avec deux dez communs ou un cochonnet, chacun une fois & à son tour, tant de personnes que l'on voudra. On conviendra du prix que doivent valoir les jettons dont on doit mettre un chacun à l'entrée du jeu, & payer autant de jettons que les rançons, les sorties & les contributions ordonnées vous obligeront au profit de celui qui gagnera la partie, marquant son jeu chacun avec une marque différente. Il faut faire attention que celui qui amenera du premier coup neuf, mettra au jeu le prix convenu, & passera à 26 chez les officiers du souverain.

Celui qui sera rencontré d'un autre payera le prix convenu, & ira prendre la place de son compagnon.

Loix du jeu.

1. Celui qui fera six, qui est le quarré où les armes commencent à être partagées payera le prix convenu, & passera au chiffre 12 où il y a un gironde, & continuera de jouer à son tour.

2. Qui viendra au quarré 19 où sont les écus à l'antique se reposera, pendant que les autres joueront deux fois, & payera le prix convenu pour renouveller ses titres, & jouera ensuite à son rang.

3. Qui arrivera au quarré 30 où sont les marques de la chancellerie y demeurera jusqu'à ce que quelqu'un des joueurs arrive au même chiffre, & en prenant sa place lui donne la liberté de continuer son jeu, & payeront tous deux le prix convenu pour les droits de la chancellerie.

4. Qui arrivera à 42, aux armes de l'empereur, payera les mois romains au jeu.

5. Qui arrivera au quarré 49, aux armes du

roi d'Espagne, payera le prix convenu pour avoir permission de passer aux Indes, où il demeurera jusqu'à ce que les autres joueurs aient joué chacun deux coups.

6. Qui tombera sur le nombre 58 où est l'ordre des Templiers & celui du Croissant payera le prix convenu, & recommencera au chiffre 1, lesdits ordres étant abolis.

7. On ne pourra rester sur les casques ni sur les couronnes, & celui qui y tombera payera le prix convenu, & passera ou rétrogradera au nombre 26 chez les officiers du souverain, & continuera son jeu.

8. Qui arrivera à 63, qui est le terme du jeu, gagnera la partie & tirera tous les jettons.

9. Qui aura amené plus de points qu'il n'en faut pour arriver juste au nombre 63, rétrogradera autant de points qu'il a de plus, & continuera à jouer à son rang jusqu'à ce qu'il arrive juste au dernier nombre.

Toutes les cases représentent chacune des figures de blason.

BONS ENFANS; (*le jeu des*)

Vivant sans souci & sans chagrin, où sont les intrigues de la vie; nouvellement inventé & mis au jour par les chevaliers de la table ronde. (Jeu d'amusement.)

Tel est l'intitulé de ce jeu qui est une imitation du jeu de l'oie, & qui en a les dispositions excepté que les rencontres sont différentes. (Voyez *la planche* 13[e] *du Dictionnaire des Jeux.*)

Voici les règles de ce jeu composé de 63 cases ou numéros.

Chacun des joueurs met un jetton au jeu avant de commencer. On débat ensuite qui sera le premier à jouer. On joue avec deux dez.

Le joueur n'arrête point sa marque sur les figures des vieilles représentées dans différentes cases, & lorsque la chance des dez l'y conduit, il doit recommencer à compter le nombre des points qu'il a amenés.

1°. Si le joueur tombe au nombre 6 qui désigne une *serenade*, on lui fait payer les violons.

2°. Celui qui au premier coup de cornet amène 9, les dez marquant les points 5 & 4, il payera sa *nôce* & ira se loger au *cornard content*, d'où il ne pourra être dégagé que par un autre joueur qui aura amené le même nombre, qui prendra sa place & le renverra à *l'enterrement de sa femme*, alors il payera le fossoyeur & recommencera le jeu.

3°. Celui qui amenera 9 par 3 & 6 des dez, payera sa *nôce*, & sera envoyé au *cornard malheureux*, d'où il ne pourra sortir, à moins qu'un joueur n'amène le même nombre de points des dez, & ne prenne sa place. Dans ce cas le prisonnier délivré payera l'enterrement de sa femme au nombre 58, puis recommencera.

4°. Si quelqu'un poursuivant son jeu vient à la *nôce* au nombre 9, il crachera dans le bassin, puis recommencera.

5°. Celui qui s'arrêtera chez l'*accouchée* au nombre 19 payera un tribut, s'il ne veut baiser la crémaillere.

6°. Si l'on s'arrête chez le *cornard content*, on lui payera un tribut, & l'on continuera, mais au second tour, à jouer.

7°. Le joueur qui sera arrêté chez le *cornard malheureux* recevra un tribut de lui, & suivra son jeu.

8°. Celui qui viendra au *baptême* sera parrain, payera les droits & retournera au nombre 30.

9°. Si quelqu'un vient à *l'enterrement*, il payera l'offrande & recommencera le jeu.

10°. Le premier qui arrivera au nombre 63, figurant la table des bons enfans, tirera tout ce qui est sur le jeu.

Les amendes, & les paiemens des différentes chances de ce jeu, sont de convention entre les joueurs.

BOULE CHIFFRÉE.

Règle du jeu.

Ce jeu se joue en cent. Il ne faut point crever; si on creve, les points que l'on a de plus se comptent sur l'autre cent que l'on recommence : cependant les joueurs peuvent convenir ensemble que la partie soit gagnée quoique l'on ait crevé. Il faut que cela se dise avant de commencer la partie.

Autre manière d'y jouer.

Supposons que l'un des joueurs amène cinq points, & que l'autre amène vingt, c'est quinze jettons que gagne celui qui a amené vingt.

Cette boule chiffrée, dite ci-devant *boule royale*, se vend, rue des Arcis, au Singe vert.

BOULES. (*jeu de*)

On joue sur terre avec de grosses boules qu'on tache de pousser le plus près qu'il est possible d'une petite boule, ou de tout autre but qu'on a choisi. On joue aux boules en partie, & il y a des joueurs assez adroits pour lancer leur boule contre le but, qu'ils font partir fort loin, ou contre les boules de leurs adversaires; alors ils se rendent maîtres du jeu, & ils peuvent placer avantageusement les boules qui leur restent à jouer.

C

CABRIOLET.

CABRIOLET. (*jeu du*)

Voici les règles de ce jeu qui se joue, soit avec des cartes, soit avec des dez.

1°. *Avec les cartes*. Avant de commencer la partie, on mettra chacun sur une ou plusieurs cases & principalement sur celle du jeu, le nombre de jettons dont on sera convenu.

On joue avec des cartes de piquet à quatre personnes ou davantage; & le jeu doit toujours être composé d'un nombre de cartes suffisant pour en donner cinq à chaque joueur.

Celui qui donne les cartes fait voir la dernière qui est toujours a-tout.

Le premier en cartes qui a dans son jeu quelqu'un des assemblages de figures qui composent une des neuf cases le déclare. Par exemple, s'il a un roi, une dame, & un valet de la même couleur quelconque, il dit avoir *le mariage légitime*, & si personne ne s'y oppose, il tire ce qu'il y a sur la case de ce nom.

Si, selon la même loi, il a roi & valet; il tire, personne ne s'y opposant, ce qu'il y a sur la case de la *confiance*.

S'il a la dame & le valet, ce qu'il y a sur celle de la *confidence*.

L'*infidélité* qui est un roi d'une façon & une dame de l'autre, tire aussi ce qui est sur la case de ce nom.

Il en est de même de la *conférence*, figurée par deux rois.

Du *secret*, figuré par deux dames.

Et des *confidens*, figurés par deux valets, n'importe de quelle couleur.

On pourra appeller une carte qu'on desire, & la remplacer par une carte du même ordre ou d'un degré supérieur, sans nommer, ni montrer celle que l'on donne en échange.

Chacun doit parler à son tour, mais celui qui a trois valets ayant *cabriolet*, il emporte, sans examen, ce qui est sur les neuf cases, que chacun recouvre pour recommencer la partie.

Lorsqu'un joueur a la même chose que celui qui parle, il dit : je m'y oppose; alors ni l'un ni l'autre ne tire ce qui est sur la case énoncée : c'est l'affaire du premier d'examiner par le jeu des cartes de l'opposant, si ses droits sont égaux aux siens.

Quiconque aura les quatre as tirera, s'il en a couvert les figures, tout ce qui est sur le jeu, & chacun des joueurs lui payera encore la mise ordinaire des neuf cases.

Il ne faut point perdre de vue qu'on ne tire jamais rien des cases que l'on n'a pas couvertes.

Lorsque tous les joueurs ont parlé à leur tour, le premier en cartes joue ou passe; si celui qui fait jouer gagne, il tire ce qui est sur

ſur la caſe du milieu ; mais s'il perd, il met ſur cette même caſe autant de jettons qu'il y en a.

2°. *Avec les dez.* On peut jouer avec trois dez ; & l'on trouvera la face des dez indiquée en haut de chaque caſe, que l'on occupera ſuivant le nombre des points amenés.

A la *conférence ;* tirez ce qui eſt ſur cette caſe.

A la *confidence ;* tirez chacun un jetton, & rejouez un coup.

A la *confiance ;* tirez ce qui eſt ſur cette caſe, & que chacun vous donne un jetton.

Aux *confidens ;* recevez deux jettons de chaque joueur ; gardez la moitié paire, & mettez le reſte au jeu.

A l'*infidélité ;* payez un jetton à chacun des joueurs, & qu'ils jouent deux coups pendant que vous vous repoſerez.

Aux *ſecrets ;* tirez un jetton de chaque caſe.

Au *jeu*, marqué par trois dez, chacun de cinq points. Tirez ce qui eſt ſur cette caſe, & que tous les joueurs remettent au jeu.

Au *mariage légitime ;* tirez ce qui eſt ſur cette caſe, & de chacun deux jettons pour les frais de la nôce.

Aux *cabriolets ;* la partie eſt gagnée, & l'on tire en conſéquence tout ce qui eſt ſur les neuf caſes.

Lorſqu'on amenera d'autres points que ceux qui ſont marqués ſur les caſes, on payera deux jettons au jeu.

Les caſes des quatre *as* ne ſe couvrent pas quand on joue avec les dez.

CAPUCIN. (*le*)

Jeu de ſociété en dialogue.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

D'où venez-vous donc, Mademoiſelle ? vous arrivez bien tard.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Madame, nous revenons de Cheſſy. Il y a tant de belles choſes à voir qu'on ne ſauroit y reſter trop long-tems.

Mademoiſelle ROSE.

Comme les gazons y ſont beaux & bien tenus !

Mademoiſelle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Maman, nous avons vu des petits cignes tout noirs.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Ils ne ſont ſûrement pas tout noirs, ma fille. Ils ſont gris, & ils blanchiront en grandiſſant. Accoutumez-vous donc à dire les choſes comme elles ſont.

M. DES JARDINS.

Que j'aime le ſimple ruiſſeau qui paſſe au bas du vallon ?

L'Abbé PRINTEMS.

C'eſt ma promenade ordinaire.

Mademoiſelle DU BOCAGE.

Vous nous avez promis, en revenant, M. de la Rivière, de nous faire jouer au Capucin. Allons, contez-nous quelqu'hiſtoire de Capucin.

M. DE LA RIVIÈRE.

Oh ! mais je ne peux pas vous en inventer tous les jours de nouvelles.

Mademoiſelle DU RUISSEAU.

Eh bien ! contez les mêmes. Je n'y étois pas quand vous avez joué.

M. DE LA FORÊT.

Ni moi non plus.

Mademoiſelle ROSE.

Le chevalier & moi, nous n'y étions pas non plus. Ainſi, vous voudrez bien expliquer le jeu en faveur des ignorans.

M. DE LA RIVIÈRE.

Chacun prend une partie de l'habillement du capucin : l'un est le manteau, l'autre la robe, l'autre le capuchon, &c. Quand l'histoire parle du manteau, il faut que celui qui est le manteau, répète le mot manteau deux fois, si l'historien l'a dit une ; & une fois, s'il l'a dit deux.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Tenez, Monsieur, voilà la liste des personnages, & de leurs rôles. Il lit :

M. de la Rivière,	l'historien.
Madame de la Rivière,	le manteau.
Madame de la Haute-Futaie.	la calotte.
Mademoiselle du Ruisseau,	la sandale.
Mademoiselle du Gazon,	la robe.
Mademoiselle Rose,	la barbe.
Mademoiselle du Bocage,	le capuchon.
Mademoiselle de la Haute-Futaie,	la besace.
M. de la Forêt,	le bréviaire.
M. des Jardins,	le chapelet.
L'Abbé Printems,	la culotte.
Le Chevalier Zéphir,	le capucin.
L'Abbé des Agneaux,	le cordon.

C'est le chevalier qui a le rôle le plus difficile; mais il s'en tirera bien.

Mademoiselle ROSE.

Oui ; en payant des gages.

M. DE LA RIVIÈRE.

Silence, s'il vous plaît; je commence. Je vais d'abord vous définir ce qu'on appelle un capucin.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Capucin, capucin.

Mademoiselle ROSE.

Comment! Mais vous savez donc ce jeu-là ? Oh ! on ne vous y prendra pas aujourd'hui.

M. DE LA RIVIÈRE.

La barbe n'est pas seulement....

Le Chevalier ZÉPHIR.

Un gage, Mademoiselle; vous n'avez pas répondu : barbe, barbe.

M. DE LA RIVIÈRE.

Ce qui distingue un capucin, capucin.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Capucin.

M. DE LA RIVIÈRE.

Il y a encore bien d'autres choses à distinguer en lui : *vîte ;* sa robe, son manteau, son capuchon ne sont pas encore son accoutrement.

M. DE LA RIVIÈRE.

Voilà seulement trois personnes qui sont bien prises.

L'Abbé DES AGNEAUX.

La besace, besace.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Besace.

M. DE LA RIVIÈRE.

Est la partie la plus essentielle d'un vrai capucin; car, en effet....

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Un gage, Chevalier ; vous n'avez pas répondu....

M. DE LA RIVIÈRE.

Un capucin....

Le Chevalier ZÉPHIR.

Capucin, capucin.

M. DE LA RIVIÈRE.

Sans beſace....

Mademoiſelle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Beſace.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Un gage, Mademoiſelle; vous n'avez dit qu'une fois; il falloit dire deux fois: beſace, beſace.

M. DE LA RIVIÈRE.

Eſt comme un pelerin ſans bourdon, un combattant ſans armes; un fuſil démonté, ſans chien, ſans baſſinet. Ainſi donc, ſans beſace....

Mademoiſelle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Beſace, beſace.

M. DE LA RIVIÈRE.

Point de capucin, capucin.

Le Chevalier ZÈPHIR.

Capucin, capucin.

L'Abbé PRINTEMS.

Un gage, Chevalier; vous avez dit capucin, capucin; il ne falloit dire que capucin tout uniment.

Nota. Ce jeu eſt un de ceux auquel on donne le plus de gages. Quand l'hiſtorien fait bien le rôle que chacun fait, il peut profiter adroitement des fréquentes diſtractions qui ont toujours lieu dans les petits jeux de ſociété. Le point eſſentiel feroit de raconter des hiſtoires de capucin qui ſoient intéreſſantes par le fond du ſujet, parce qu'alors les auditeurs occupés à ſuivre le fil du diſcours, oublient de répéter à propos ce qu'ils doivent. Je vais rapporter ici quelques hiſtoires de capucin qui m'ont paru ſingulières.

Vous ſavez bien, Meſdames, que les capucins, capucins, ne doivent jamais porter d'argent ſur eux. Leur beſace leur tient lieu de tout; elle ſuffit pour les faire vivre. Le prophête Elie, en quittant ce monde, laiſſa ſon manteau à ſon diſciple; & il y a lieu de croire que S. François ne laiſſa pas à ſes diſciples ſon manteau, mais bien ſa beſace.

Un jour, m'a-t-on dit, un voyageur ſe trouvant arrêté par une petite rivière, & le pont étant fort éloigné, il fut fort embarraſſé; car vous remarquerez qu'il étoit à pied. Il apperçut de loin un capuchon, & il ſe dit à lui même: c'eſt ſans doute un capucin; car, comme le feu ne va pas ſans fumée, un capucin ne va pas ſans capuchon, capuchon. Effectivement; c'étoit un vieux père, madré comme quatre. Bonjour, mon père, dit le voyageur; vous ſerez auſſi bien embarraſſé que moi, nous ne pourrons pas paſſer. Bon, dit le capucin, je vais retrouſſer ma robe; je l'attacherai bien haut avec mon cordon; & je paſſerai au milieu de la rivière, car elle ne me paroît pas bien profonde. Si vous vouliez, mon père, dit le voyageur qui craignoit de ſe mouiller, je monterois ſur votre dos, je m'accrocherois à votre manteau & à votre capuchon, & je vous aurois bien de l'obligation de me rendre ce ſervice. Vous n'aurez pas la peine de vous déchauſſer, puiſque vous allez nuds pieds; & vos ſandales ſuffiront pour garantir vos pieds des pierres qui pourroient les bleſſer. Le capucin voyant que le voyageur ſe moquoit de lui, rioit dans ſa barbe en méditant un ſingulier projet de vengeance. Voilà notre voyageur à califourchon ſur le révérend père capucin, qui avoit relevé ſon capuchon ſur ſa tête, & mis dans ſa poche ſa calotte & ſon bréviaire. Comme il avoit relevé très haut ſa robe avec ſon cordon, cordon, vous remarquerez, s'il vous plaît, qu'il avoit une culotte, quoique les capucins ordinairement ne portent point de culotte, culotte. Ils ont cette permiſſion quand ils voyagent, à cauſe de la décence. La rivière qu'ils traverſoient tous les deux, l'un portant l'autre, n'avoit guère qu'un pied de profondeur dans cet endroit, mais elle étoit aſſez large. Vers le milieu le capucin retourne la tête, & demande à ſon cavalier s'il avoit de l'argent ſur lui. Oui, mon révérend père, dit le voyageur, & je vous récompenſerai; car vous craignez, ſans doute, que je ne l'oublie. Non, Monſieur, dit le capucin, capucin; mais de par S. François, notre bon père, il nous eſt défendu de porter de l'argent ſur nous; & dans l'inſtant,

faisant un tour de reins, il jette mon voyageur tout-à-plat dans le beau milieu de la rivière, en courant de toutes ses forces.

Cependant, les capucins qui veulent avoir avec eux de l'argent, ont recours à une ruse assez singulière. Ils se font faire des sandales; ils pratiquent une boîte par le moyen d'un double fond, & ils mettent dedans leur argent. Alors, ce n'est point eux qui portent l'argent, mais l'argent qui les porte.

(*Extrait des Soirées amusantes.*)

CARTES; (*jeux subtils de*) *pour s'amuser en société.*

Voici quelques-uns seulement de ces jeux qui sont en trop grand nombre pour les rapporter tous ici.

Premier jeu du nombre.

Vous prendrez les séquences des cartes, c'est à savoir tous les treffles, tous les piques, tous les cœurs & tous les carreaux; vous les remettrez dans les mains de quatre personnes, & à la première personne vous donnerez la séquence du treffle, à la seconde celle de pique, à la troisième celle de cœur, à la quatrième celle de carreau. Et pour bien réussir au jeu, il faut remarquer que toutes les figures ont leur nombre particulier à savoir. Le valet vaut dix, la dame onze, le roi douze, & l'as un point.

Pour commencer ce jeu, il faut demander l'as de treffle que vous aurez donné à la première personne, & vous la mettrez sur votre main découverte, & multiplierez quatre points davantage; vous ferez donner ensuite le cinq de pique que vous demanderez à la seconde personne, puis multiplierez encore quatre points, & vous ferez livrer neuf de cœur. Il faut se souvenir de quatre choses, c'est-à dire, qu'après le neuf il faut mettre le deux, après le valet, le trois, après la dame, le quatre, après le roi, l'as; & afin de ne point manquer à cette règle, voici l'ordre dans lequel les cartes doivent être rangées.

As de treffle.	As de carreau.
Cinq de pique.	Six de treffle.
Six de cœur.	Valet de pique.
Deux de carreau.	Trois de cœur.
Quatre de pique.	Sept de carreau.
Cinq de cœur.	Dame de treffle.
Roi de carreau.	As de carreau.
As de cœur.	Cinq de pique.
Cinq de carreau.	Deux de cœur.
Neuf de treffle.	Six de carreau.
Deux de pique.	Valet de treffle.
Six de cœur.	Roi de cœur.
Valet de carreau.	As de pique.
Trois de treffle.	Trois de cœur.
Sept de pique.	Neuf de carreau.
Dame de cœur.	Deux de treffle.
Quatre de carreau.	Six de pique.
Huit de treffle.	Valet de cœur.
Roi de pique.	Trois de carreau.
Trois de pique.	Sept de pique.
Sept de cœur.	Dame de pique.
Dame de carreau.	Quatre de cœur.
Quatre de treffle.	Huit de treffle.
Huit de pique.	Roi de treffle.

Enfin quand vous aurez fait appeler toutes les cartes par quelqu'un de la compagnie, faites les couper, & puis les mêlez les unes sur les autres, sans les mettre de travers; & il vous faut souvenir de les mêler par-dessus, puis vous ferez prendre du milieu une carte par qui vous voudrez. Toutes les cartes qui seront dessous celle du milieu que vous avez fait prendre, vous les remettrez par-dessus les autres, puis vous regarderez secrettement par-dessus, & ainsi vous saurez la carte qu'on aura prise, considérant toujours la règle du chiffre, ainsi que vous avez demandé les cartes, & multipliant les quatre points davantage; puis quand vous l'aurez tirée, vous vous ferez livrer la carte, & la mettrez par-dessus ou par dessous les cartes, & les metterez de la même façon, comme a été dit ci-dessus.

Autre jeu pour faire tenir au plancher une carte qu'un de la compagnie aura songée.

Il vous faut tenir le jeu de cartes de la main droite, & montrer les cartes à la compagnie, & en découvrir une plus que les autres; puis vous demanderez à quelqu'un de la compagnie quelle carte il aura songée; sans doute il ne manquera pas de dire celle qu'il aura vue la plus découverte; cela fait, vous aurez un peu de poix de Bourgogne chaude & la mettrez

deſſus la carte, & la jetterez au plancher auquel elle ne manquera point de s'attacher, ainſi vous ferez voir la carte qu'on aura penſée.

Autre jeu de cartes pour deviner combien de points il y a en trois cartes, que quelqu'un aura choiſies.

Prenez un jeu de cartes où il y en aura cinquante deux, & que quelqu'un en choiſiſſe trois telles qu'il voudra. Pour deviner combien elles contiennent, dites lui qu'il compte les points de chaque carte choiſie, & qu'il y ajoute à chacune tant des autres cartes qu'il en faut pour accomplir le nombre de quinze, en comptant les ſuſdits points; cela fait, qu'il vous donne le reſte des cartes, en ôtant quatre du nombre d'icelles, le reſte ſera infailliblement la ſomme des points qui ſont aux trois cartes choiſies.

Par exemple que les points des trois cartes ſoient quatre, ſept, neuf, il eſt certain que pour accomplir, en comptant les points de chaque carte, il faudra ajouter à quatre onze cartes, à ſept il en faut ajouter huit, & a neuf il faut ajouter ſix, par quoi le reſte des cartes ſera vingt-quatre, leſquels ôtant quatre reſteront pour la ſomme des points qui ſont aux trois cartes choiſies.

Ceux qui voudront pratiquer ce jeu en quatre, cinq, ſix, ou pluſieurs cartes, & ſoit qu'il y en ait cinquante deux au jeu, ſoit qu'il y en ait moins ou plus, même qu'elles faſſent le nombre de quinze, quatorze ou douze, &c; il faut ſe ſervir de cette règle générale: multipliez le nombre que vous faites accomplir par le nombre des cartes choiſies, & au produit ajoutez le nombre des cartes choiſies, puis ſouſtrayez cette ſomme de tout le nombre des cartes, le reſte ſera le nombre qu'il vous faudra ſouſtraire des cartes reſtantes pour faire le jeu.

S'il ne reſte rien après la ſouſtraction, le nombre des cartes reſtantes doit exprimer juſtement les points des trois cartes choiſies; ſi la ſouſtraction ne ſe peut faire, en ce que le nombre des parts eſt trop petite, il faut ôter le nombre des cartes de l'autre nombre, & y ajouter le demeurant au nombre des cartes reſtantes.

Autre jeu.

Pluſieurs cartes diſpoſées en divers rangs, deviner laquelle on aura penſée.

L'on prend ordinairement quinze cartes diſpoſées en trois rangs, ſi bien qu'il s'en trouve cinq en chaque rang. Poſons donc le cas que quelqu'un penſe une de ces cartes, laquelle il voudra, pourvu qu'il vous déclare en quel rang elle eſt, vous devinerez celle qu'il aura penſé en cette ſorte.

1°. Ramaſſez à part les cartes de chaque rang, puis joignez tous enſemble, mettant toutefois le rang où eſt la carte penſée au milieu des deux autres.

2°. Diſpoſez derechef toutes les cartes en trois rangs, en poſant une au premier, puis une au ſecond, puis une au troiſième, & ainſi juſqu'à ce qu'elles ſoient toutes rangées.

3°. Cela fait, demandez en quel rang eſt la carte penſée, & ramaſſez, comme auparavant, chaque rang à part, mettant au milieu des autres celui où eſt la carte penſée.

4°. Finalement, diſpoſez encore ces trois cartes en trois rangs de la même ſorte qu'auparavant, & demandez auquel eſt-ce que ſe trouve la carte penſée, alors ſoyez aſſuré qu'elle ſe trouvera la troiſième du rang où elle ſera, par quoi vous la découvrirez aiſément; & que ſi vous voulez encore mieux couvrir l'artifice, vous pourrez amaſſer derechef toutes les cartes, mettant au milieu des deux autres le rang où eſt la carte penſée, & pour lors la carte penſée ſe trouvera au milieu de toutes les quinze cartes; ſi bien que de quelque côté que l'on commence à compter, elle ſera toujours la ſeptième.

Autre jeu.

Pluſieurs cartes étant propoſées à pluſieurs perſonnes, deviner quelle carte chaque perſonne aura penſée.

Par exemple, s'il y a quatre perſonnes, prenez quatre cartes, & les montrant à la première perſonne, dites-lui qu'elle penſe celle qu'elle voudra, & mettez à part ces quatre cartes, puis prenez-en quatre autres, & les

préſentez de même à la ſeconde perſonne, afin qu'elle penſe ce qu'elle voudra; & faites encore tout de même avec la troiſième ou quatrième perſonne; alors prenez les quatre cartes de la première perſonne, & les diſpoſez en quatre rangs, & ſur elles rangez les quatre de la ſeconde perſonne, puis les quatre de la troiſième, puis celle de la quatrième; & préſentant chacun de ces quatre rangs à chaque perſonne, demandez à chacun en quel rang eſt la carte par elle penſée; car infailliblement celle que la première perſonne aura penſée, ſera la première du rang où elle ſe trouvera. La carte de la ſeconde perſonne ſera la ſeconde de ſon rang; la carte de la troiſième ſera la troiſième à ſon rang; & la carte de la quatrième ſera la quatrième du rang où elle ſe trouvera, & ainſi des autres, s'il y a plus de perſonnes, & par conſéquent plus de cartes; ce qui peut auſſi ſe pratiquer en toutes autres choſes par nombre certain.

Autre jeu de cartes très-ſubtil & divertiſſant, pour dire quelles ſont les cartes que quelqu'un ou pluſieurs de la compagnie auront tirées.

Premièrement, pour bien jouer ce jeu, il faut ôter tout le carreau, à la réſerve du roi, de la dame & du valet.

2°. Enſuite vous mettrez toutes les têtes en haut, & les autres cartes vous mettrez les points en bas; il faut remarquer que vous tiendrez le jeu de cartes en cet état, juſqu'à ce qu'un ou pluſieurs aient tiré les cartes qu'ils voudront du jeu, & vous prendrez garde de quelle manière on remettra les cartes de votre jeu, d'autant que ſi celui qui vous a tiré vos cartes vous les remet de la même façon qu'il les a tirées; alors vous devez retourner votre jeu de cartes les points en haut & les têtes en bas; cela ſe fait en un inſtant, & par cette règle, vous direz fort facilement les cartes qu'ils auront tirées, d'autant qu'elles ſeront à rebours les unes des autres, obſervant la règle ci-deſſus.

Autre jeu de cartes très-ſubtil & divertiſſant, pour deviner toutes les cartes d'un ou de pluſieurs jeux l'un après l'autre.

Pour le faire bien adroitement & ſubtilement, il faut premièrement qu'il n'y ait perſonne à la gauche de celui qui jouera; alors prenant un jeu de cartes ou pluſieurs, tant que l'on voudra, il en verra ſeulement celle de deſſous, & la fera voir s'il veut à toute la compagnie, puis après il cachera leſdites cartes derrière ſon dos, de ſorte qu'elles ne puiſſent être vues de perſonne; & y mettant les deux mains, il mettra adroitement la carte de deſſus qu'il aura fait voir à la compagnie; il la jettera ſur le tapis, & en la jettant, il pourra ſubtilement voir celle qu'il aura dans la paume de la main, & enſuite pourra recommencer à reprendre une autre carte comme la première fois, & ainſi continuer tant qu'il voudra, à tirer & deviner toutes les cartes.

Tour ſubtil de cartes.

Pour faire ce jeu, l'on peut ſe ſervir d'un ou pluſieurs jeux de cartes; enſuite vous demanderez à une perſonne de la compagnie quelle carte elle deſire que l'on faſſe venir à ſoi: cela fait, il faut avant que de commencer que vous ayez ſoin d'avoir un petit morceau de cire, que vous attacherez à un de vos boutons, avec le plus grand cheveu que vous pourrez trouver; enſuite vous approchant de la table, levant la carte que la perſonne aura choiſie, vous lui demanderez ſi ce n'eſt pas cette carte qu'il ſouhaite que vous faſſiez venir vers vous; alors adroitement prenant cette carte, vous attacherez votre cire deſſous, où ſera auſſi attaché votre cheveu; puis faiſant retirer tant ſoit peu le monde qui ſe trouvera autour de la ſalle, vous ferez ſemblant de prononcer quelques paroles, & vous vous retirerez tout d'un coup, & par le moyen de votre cheveu, vous retirerez ladite carte devers vous juſques ſur le petit bout de la table, & faites en ſorte qu'elle ne tombe point par terre, de crainte que l'on ne découvre votre ſubtilité!

CARTES.

Divination par les cartes, ou les oracles du Cartier.

Règle générale. — Le *cœur* indique du bonheur & du ſuccès en matière de galanterie, & le *carreau* en fait d'intérêt & de finance; le

treffle eſt favorable aux vues d'ambition, & le *pique* aux projets de guerre ou d'avancemens militaires.

Au contraire, le *pique* indique un mauvais ſuccès dans les affaires de galanterie ; le *treffle* doit donner lieu de craindre que celles d'intérêts tournent mal ; le *cœur* annonce un grand mécompte aux projets d'ambition ; & le *carreau* eſt tout à fait contraire à ceux militaires. Si c'eſt un homme marié & diſtingué qui interroge, le *roi* eſt la carte la plus favorable ; ſi c'eſt une femme, c'eſt la *dame* ; & ſi c'eſt un jeune homme, c'eſt le *valet*.

Le *dix* annonce pour tous un bonheur ou un malheur conſidérable.

Le *neuf*, le *huit*, & le *ſept* vont en déclinant ; enfin l'*as* eſt le plus petit dommage ou le plus grand avantage.

D'après ces principes, voici comme on s'y prend pour interroger l'oracle. On forme la queſtion & on l'écrit en moins de mots poſſibles ſur un petit papier qu'on plie, & qu'on remet enſuite à celui ou à celle qui tire les cartes, à qui il faut bien confier ſes affaires. Seulement ſi l'on fait entrer dans la queſtion le nom d'une perſonne que l'on ne veut pas faire connoître, on peut ſe contenter de dire de quel nombre de lettres il eſt compoſé.

Le grand prêtre ou la grande prêtreſſe de l'oracle compte toutes les lettres qui entrent dans la phraſe de celui ou de celle qui l'interroge, comme ils ſe trouvent écrits, ſans avoir égard à la bonne ou mauvaiſe orthographe ; enſuite il prend deux jeux de piquet faiſant ſoixante-quinze cartes, & les ayant bien mêlés enſemble, & fait couper la perſonne intéreſſée, il tire autant de cartes qu'il y a de lettres, & toutes celles-là ne ſignifient rien ; ce n'eſt que celle qui les ſuit immédiatement qui décide le ſort bon ou mauvais de la perſonne, ſuivant qu'elle eſt de la couleur favorable ou contraire, & ſuivant qu'elle marque le degré de bonheur ou de malheur. Si elle eſt d'une des couleurs qui ne ſont point applicables à la queſtion, ou ſi l'on tombe ſur une dame, quand c'eſt un homme qui interroge, ou ſur un valet, quand c'eſt un homme vieux, veuf ou marié ; dans tous ces cas-là la partie eſt remiſe.

Si celui qui interroge voyant que l'oracle a peine à s'expliquer, craint qu'il ne lui annonce que quelques mauvais ſuccès, il eſt maître de jeter ſon papier au feu & de ceſſer de le queſtionner ; mais s'il veut abſolument ſavoir à quoi s'en tenir, on remêle de nouveau les cartes, on redonne à couper, on retire une ſeconde fois, & juſqu'à trois & à quatre : au reſte, il eſt de la prudence de celui qui tire les cartes de ne jamais admettre certaines queſtions qui peuvent lui être faites ; par exemple, ce les ci : *ma femme m'eſt elle fidelle ?* ou celle là : *aimerai-je toujours M.... ?* ou *M.... m'aimeerat-il toujours ?* Ce ſont des objets ſur leſquels on ne doit conſulter d'autre oracle qu'un cœur ſenſible & un eſprit bien fait. Mais voici des exemples de choſes que l'on peut demander, & ſur leſquelles l'oracle du cartier eſt en état de répondre. *Serai-je heureux dans mes amours ?* Une femme met *heureuſe*, ce qui fait une lettre de plus. On peut ajouter *quand j'en aurai ;* ce qui change encore le nombre des lettres. On peut tourner encore la phraſe d'une autre manière : *réuſſirai-je dans mes amours? aurai-je du ſuccès dans mes galanteries ?*

Suppoſons qu'on adopte la dernière de ces phraſes, elle contient trente-trois lettres : on tirera d'abord trente-trois cartes, & la trente-quatrième ſera déciſive. Si elle ſe trouve être un *as de cœur*, on ſe moque du demandeur, parce qu'il eſt prouvé qu'il n'aura qu'une très-petite réuſſite. Si c'eſt le *dix de pique*, il ſera à plaindre ; ſi c'eſt un *treffle*, ou un *carreau*, ou un *roi*, ou un *valet*, lorſque la queſtionneuſe eſt une dame, alors l'oracle ne ſe ſera pas expliqué. De quelque façon qu'il ait parlé, lorſque la divination eſt finie, il faut jetter au feu le billet qui contient la queſtion.

Il y a d'autres manières de déviner par les cartes, où l'on n'eſt pas obligé de dire ſon ſecret à celui qui doit les tirer. La première conſiſte à faire faire la *patience* devant ſoi & à ſon intention, ſuivant qu'elle réuſſira ou qu'elle manquera, on peut juger du bon ou du mauvais ſuccès de ce qu'on deſire.

Un autre façon eſt d'attacher ſon ſort à une carte quelconque qu'on nomme ſeulement à celui qui tient les cartes. Après les avoir bien fait mêler, les avoir mêlées ſoi-même & coupées, il les tire alors toutes les unes après les autres en les plaçant à la main droite & à ſa gauche, comme on fait au *Pharaon* pour dé-

cider de la perte ou du gain. La carte désignée arrive enfin ; si c'est en gain l'affaire doit réussir, si c'est en perte elle manquera.

Exemple. Supposons que je veuille savoir si je serai heureux dans une affaire de galanterie que j'ai entreprise, je prends pour ma carte la dame ou l'as de cœur; mais ce ne doivent pas être les premières ni les secondes cartes de cette espèce qui se trouvent dans le jeu; car si cela étoit, le sort seroit trop tôt décidé ; mais celles qui doivent arriver les dernières, comme la troisième ou quatrième dame, le troisième ou quatrième as ; lorsque cette carte arrive on sait à quoi s'en tenir. Il en est de même des questions qu'on pourroit faire sur toute autre matière d'intérêt, d'ambition, d'avancement militaire. On se rappelle sans doute ce qui a été dit, il n'y a qu'un moment, de la signification du carreau, du treffle & du pique relativement à ces objets.

CASSETTE. (*jeu de la*)

Voyez à l'article CORBILLON. (*le*)

CÉRÉMONIES DE VENUS ET DE CUPIDON. (*jeu des*)

Dans le jeu des cérémonies de Venus & de Cupidon, une dame représente Venus, & quelque jeune garçon représente Cupidon : il y a un sacrificateur & une religieuse, un serviteur & une servante des sacrifices, cinq héros, & cinq nymphes, cinq bergers & cinq bergères, avec des faunes, des satyres & des sylvains. Venus & son fils se mettent sur une manière d'autel, où chacun les vient adorer, ce qui n'étant que feinte, passeroit néanmoins en certain pays pour idolatrie. Le sacrificateur & la religieuse font plusieurs cérémonies pour vaquer au service des divinités, & puis leurs ministres appellent tantôt les jeunes héros & les nymphes, ou les bergers & les bergères, par des noms pris des fables des poëtes, & ils viendront offrir des choses dédiées à Venus, comme colombes, tourterelles, moineaux, musc, roses & myrte, & leur ayant été demandé s'ils desirent implorer l'assistance des satyres ou des faunes, s'ils s'y accordent, ils seront mis entre leurs mains. Après le sacrificateur allumant un flambeau, le donnera à celui qui représentera Adonis, lequel le donnera à une nymphe, & cette nymphe à un jeune héros, & cela passera aux bergers & aux bergères, jusqu'à-ce qu'il soit éteint par un ministre du temple. De vrai il y a là beaucoup de simagrées & nulle subtilité, ni aucunes raisons pour toutes ces cérémonies diverses ; de sorte que cela ne sauroit apporter guère de plaisir aux bons esprits.

CHAT QUI DORT ; (*le*) jeu de société.

Voyez à l'article POULES. (*jeu des*)

CHATEAU. (*jeu du*)

Le château est construit en bois, & présente deux corps de bâtiment ; l'un supérieur, & l'autre inférieur. Il y a un escalier avec de petites marches sur un plan incliné de chaque côté. Ces deux escaliers font passer la boule avec laquelle on joue dans les deux galeries du haut & du bas. On a tracé en chiffres romains au dessus des neuf cases ou portiques du corps élevé du château XV, X, VII, LXXV, II, VIII, V, XX, & au-dessus des neuf cases ou portiques du corps d'en bas, en chiffres arabes, 45, 11, 30, 3, 50, 4, 35, 12, 40. La terrasse du château est embarrassée par des espèces de petites bornes au nombre de 28, lesquelles servent à faire dévier la petite boule qu'on fait partir du haut de l'escalier qui est de chaque côté du jeu, & qui va passer sur cette terrasse pour se rendre ensuite dans un des portiques de la galerie d'en bas, où le chiffre indique les points amenés par le joueur.

Règles du jeu du château.

L'on peut jouer à ce jeu deux ou quatre personnes ; mais il n'y en a toujours qu'une qui gagne.

Si l'on joue à deux personnes, la partie se joue en 51 points.

Avant de commencer le jeu, il faut convenir de la valeur que l'on donne à chaque jetton.

Vous

Vous faites partir la boule du haut de l'escalier qui est de chaque côté du jeu, qui va passer dans un des portiques du château, & va tomber dans un de ceux de la galerie qui est en bas.

Si celui qui joue le premier amène 7 & 6, cela lui fera 13 points, & que le second amène 5 & 3 qui font 8, il faut que le premier diminue sur les 13 qu'il a amenés & ne marque que 5 points; si c'est le second qui a amené le point le plus haut, il diminuera également les points que le premier a amenés, & ne comptera que les points excédans.

Si vous amenez zéro & 3 ou autres chiffres, vous comptez un point de moins à cause du zéro qui diminue la valeur d'un point.

Si vous amenez les deux zéros avec d'autres points, vous diminuez deux points pour les deux zéros; si vous n'amenez qu'un point avec les deux zéros, vous démarquez d'un point; si vous n'en avez point encore marqué, vous le marquez de moins sur le coup suivant; si vous n'amenez que trois zéros, l'autre joueur vous donne trois jettons : ce qui s'appelle *la consolation*. Dans le cas où vous jouez plus de deux personnes, la partie ne se joue plus en 51 points; mais chaque joueur paye à celui qui a amené les plus hauts points autant de jettons, comme il a amené de points de moins, en diminuant toujours les zéros, s'il lui en vient.

Chaque compagnie ne doit occuper qu'une face dudit jeu, ledit jeu étant composé pour deux compagnies.

Autre manière de le jouer.

L'on peut faire une poule & la jouer, comme à la ferme, en mettant un certain nombre de jettons chacun à la masse.

Si vous amenez un chiffre des portiques du château, & un de la galerie d'en bas, vous prenez à la masse autant de jettons que vous avez amené de points.

Si vous amenez un zéro du château, & un chiffre de la galerie, vous diminuez un point pour le zéro avant de prendre à la masse, si vous en amenez deux, vous en prenez deux de moins à cause de deux zéros.

Si vous amenez les trois zéros, chaque joueur vous paye trois jettons, ce qui s'appelle *l'aumône* ou la *consolation du jeu*.

A la fin du jeu, si vous amenez plus de points qu'il n'y a de jettons au jeu, le joueur ne prend rien, au contraire, il est obligé de fournir à la masse autant de jettons qu'il en manque pour completter le nombre de points qu'il a amenés, & un autre joue.

Pour finir le jeu, il faut amener juste autant de points qu'il y a de jettons au jeu.

Ce jeu se trouve au magasin de tableterie, rue des Arcis, au Singe vert.

CHIROMANCIEN. (*jeu du*)

Il faut que celui qui fait le personnage du chiromancien sache tous les noms des lignes des mains, comme la vitale, la naturelle, la mensale, avec la signification qu'elles ont selon leurs figures, & aussi les noms des monts que l'on établit dans la paume de la main, qui sont ceux des planetes, avec leurs qualités astrologiques, & ayant donné à chacun quelqu'un de ces noms, & leur en ayant appris les divers attributs, il prendra la main à quelque belle dame de la compagnie, pour lui dire la bonne aventure, & en faisant tous ses discours, dès qu'il viendra à parler de quelqu'une des choses que l'on remarque dans cet art, ceux qui en porteront le nom, seront obligés de répondre aussitôt, selon ce qu'il aura dit; comme s'il a dit, *que la ligne vitale est entière*. Il faut que celui qui en porte le nom, dise : *que c'est signe de longue vie*. S'il dit, *qu'elle est rompue*; qu'il réponde, *que c'est signe de courte vie*, & que pour les noms des planettes, il y ait ainsi des réponses touchant les biens & les maux. Chacun retiendra deux diverses qualités, suivant lesquelles l'on peut parler diversement.

CHOUETTE. (*nouveau jeu de la*)

Lequel est, dit-on, *très-recréatif & très-aisé à jouer.*

Ce jeu est une imitation de celui de l'oie; & se joue avec trois dez sur un carton, dont le cercle est distribué par cases, avec quatre rangs principaux de figures.

Le premier rang traçant différens objets ; le second marquant les différens nombres des points des dez ; le troisième exprimant par des lettres & des chiffres les différentes chances du gain ou de la perte ; le quatrième représentant encore des figures d'oiseaux, d'ustensiles, &c.

Règle du jeu.

1°. Avant que de commencer à jouer on aura bon nombre de jettons, que les joueurs partageront également entre eux, & on fixera le prix de chaque jetton.

2°. On choisira un joueur de la compagnie pour être le gardien du fonds du jeu, afin que si l'un des joueurs veut quitter ledit jeu, le gardien lui tienne compte du surplus des jettons qu'il aura gagnés, ou lui fasse payer ceux qu'il aura perdus; ce que le gardien aura soin de voir & vérifier au prorata des jettons que ledit joueur aura reçus au commencement du jeu.

3°. Avant de jouer, chaque joueur doit mettre au milieu du jeu trois ou quatre jettons au moins, & même plus si on veut, suivant qu'ils conviendront ensemble; ce qui se répétera chaque fois que le jeu sera vide.

4°. Ce jeu se joue avec trois dez.

5°. Pour savoir qui jouera le premier, on prend les trois dez que chacun des joueurs jette sur le carton l'un après l'autre; celui qui amenera le plus haut point joue le premier, & ainsi des autres en gardant chacun son tour, jusqu'à ce qu'un des joueurs amène dix huit ou les trois six où est la grande chouette, & où est écrit *tout*. Celui qui amenera ce point tire tous les jettons qui sont sur le jeu, ce qui fait la partie: après quoi on recommence le jeu, & on tire à qui jouera le premier, après avoir remis au jeu de nouveau.

6°. Chaque joueur ayant pris son rang à jouer, suivant les points qu'il aura amenés; le premier prend les trois dez qu'il jettera sur le jeu; on cherchera dans les cases le même point marqué sur lesdits dez. S'il se trouve qu'il ait amené une chouette où il est écrit la *moitié*, ledit joueur tirera la moitié des jettons qu'il y a sur le jeu; si les jettons sont impairs, le surplus sera au profit du jeu.

Si ledit joueur amène le nombre où il est marqué un T, il prendra sur le jeu le nombre de jettons que le chiffre qui est auprès du T marque. De même si le joueur amène le nombre où il est marqué un P, il payera sur le jeu le nombre de jettons que le chiffre qui est auprès du P marque. Celui qui amène treize par deux six & un point où il y a écrit *rien*, ne tire, ni ne paye rien.

CHRONOLOGIQUE; *jeu) utile pour apprendre la suite des siècles, & ce qui est arrivé de plus remarquable en chacun.*

Tous les siècles sont ici divisés en trois parties.

La première se termine au vingtième siècle, remarquable par la naissance d'Abraham.

La seconde finit au quarantième siècle, remarquable par la naissance de J. C.

La troisième & dernière se termine au siècle présent.

Chacun mettra également en ces trois siècles, comme les plus avantageux, ce dont on sera convenu.

On y joue avec un dodecahèdre, ou avec deux dez, à l'imitation du jeu de l'oie.

Chacun aura une marque particulière pour marquer son jeu.

Les règles du jeu.

Qui ira au sixième & quatorzième siècles, recommencera à son tour, pour n'y avoir rien trouvé de remarquable.

Qui ira au dixième perdra deux marques qu'il mettra au siècle quarantième, en mémoire des deux pertes arrivées en ce siècle, à savoir d'Adam & d'Enoch.

Qui ira au douzième auquel naquit Noé s'avancera de six siècles au delà, en mémoire des six siècles qu'avoit vus Noé au tems du déluge.

Qui ira au dix-septième retirera de chacun une marque pour lui aider à faire l'arche, afin de se sauver du déluge.

Qui ira au dix huitième pour éviter la confusion de Babel & la domination, tant de Nemrod que des Assyriens, ses successeurs, qui régnerent treize siècles, reculera d'autant de siècles.

Qui ira au vingtième gagnera ce qui y aura été mis, & retirera une marque de chacun.

Qui ira au 21e, 22e, 23e & 24e, y demeurera en servitude jusqu'à ce que chacun des autres aient joué deux fois.

Qui ira au vingt cinquième retirera une marque de ceux qui seront aux quatre siècles précédens pour les tirer de se vitude, sans attendre que les autres aient joué deux fois, en mémoire de la délivrance d'Egypte.

Qui ira au trentième retirera d'un chacun une marque pour le bâtiment du temple de Salomon, ce qu'il mettra au quarantième siècle ou au dernier, si le quarantième a été gagné.

Qui ira au trente-unième reculera de trois siècles, en mémoire d'autant de tems que dura la monarchie des Medes, depuis Arbaces qui fut leur premier roi en ce siècle.

Qui ira au trente-cinquième jouera deux fois avant tous les autres, en mémoire des deux siècles que dura l'empire des Perses, depuis que Cyrus, leur premier roi, se rendit monarque de l'Asie par la prise de Babylone.

Qui ira au trente-septième fera reculer de cinq siècles celui qu'il aura devancé le dernier, en mémoire d'autant de siècles que demeurèrent les Perses à remettre leur royauté, depuis qu'Alexandre les vainquit en ce siècle.

Qui ira au quarantième gagnera ce qui y aura été mis, & retirera de chacun une marque, & outre ce, gagnera ce qui pourroit être au vingtième, au cas que personne ne l'eût gagné auparavant.

Qui ira au cinquième siècle, à compter depuis l'ère chrétienne, fera mettre à chacun deux marques au siècle présent, en mémoire de Pharamond Ier, roi de France, & de Clovis qui en fut le premier roi chrétien.

Qui ira au septième contribuera d'une marque pour aller faire la guerre à Mahomet qui s'éleva en ce siècle, & reculera au siècle d'Adam.

Qui ira au dixième se fera faire hommage d'une marque par chacun, en mémoire de l'hommage que se fit faire par tous les grands du royaume Hugues Capet, premier roi de la 3e race.

Qui ira au treizième aura cet avantage que, s'il passe de trois points le siècle des Louis de Bourbon, il ne laissera pas de gagner le jeu, sans être obligé de reculer de trois siècles, & ce en mémoire d'autant de siècles passés depuis la mort de S. Louis qui régna en ce siècle, jusqu'à la naissance de Henri IV, premier roi de France de la branche de Bourbon, qui est sortie de S. Louis.

Qui ira au quinzième retournera au siècle de Constantin le Grand en reculant de onze siècles, en mémoire d'autant de siècles que dura l'empire d'Orient au pouvoir des chrétiens, depuis Constantin-le-Grand qui s'établit à Constantinople, jusqu'à sa prise qui arriva en ce siècle.

Qui ira au dernier siècle qui est celui de Louis de Bourbon, gagnera tout ce qui se trouvera à gagner dans tout le jeu, & outre ce, retirera de chacun autant de marques qu'il aura gagné de siècles avant ceux qui sont les vingt, quarante & dernier.

Qui aura plus de points qu'il ne faut pour parvenir au siècle dernier, en reculera d'autant de siècles qu'il aura plus de points, si ce n'est qu'en reculant il rencontrât un siècle occupé par un autre, auquel cas il ne bougera de son lieu, & payera une marque à celui qu'il aura rencontré, suivant la règle générale qui suit.

Il y a deux règles générales, dont la première est que celui qui rencontrera en jouant un siècle occupé par un autre, payera une marque à celui qu'il rencontrera & ne bougera de son lieu.

La seconde est que personne ne pourra tirer aucun avantage du siècle qu'il pourra rencontrer en reculant, mais seulement en avançant.

N. B. Il est dit dans une note du tableau : le nombre des années des premières & secondes parties ne sont pas sans contestations ; on a suivi le sentiment qui est le plus conforme à l'écriture : car pour la première partie, si l'on compte l'âge qu'avoit chacun des 19 patriarches en la naissance de son fils, on trouvera qu'elle est de 1948 ans. (Gen., chap. V & XI.)

La seconde partie qu'on fait ici de deux mille ans, peut se diviser en espaces dont le premier finissant à l'issue d'Egypte est de 505 ans; savoir, 175 ans qu'avoit Abraham lorsque la pérégrination ou servitude d'Egypte

commença, & 430 ans qu'elle dura, suivant le 12[e] chap. de l'Exode. Le deuxième espace finissant en la 4[e] année de Salomon en laquelle le temple fut commencé est de 480 ans, chap. VI; du I[er] des rois. Le troisième espace finissant avec la captivité de Babylone qui dura 70 ans, est, selon Scaliger, d'environ 487 ans. Quelques-uns le font de quelque peu plus d'années, & d'autres de quelque peu moins; & le dernier finissant en la naissance de J. C. est d'environ 528 ans, suivant Scaliger.

Le carton de ce jeu est distribué en cases, & divisé par siècles & époques; nous en allons rapporter les notices, comme étant instructives & curieuses.

PREMIÈRE PARTIE.

1.

100. Adam fut créé le 6[e] jour de la création du monde, véquit 930 ans, & engendra Seth à l'âge de 130 ans.

2.

200. Seth, fils d'Adam, naquit l'an 130 du monde, véquit 912 ans, & engendra Enos étant âgé de 105 ans.

3.

300. Enos naquit l'an du monde 235, véquit 905 ans, & engendra Caïnan étant âgé de 90 ans.

4.

400. Caïnan naquit l'an 315, engendra Mahasaleel, à l'âge de 70 ans, & véquit 911 ans; Mahasaleel l'an 395, eut Jared à l'âge de 65 ans, & véquit 895 ans.

5.

500. Jared naquit l'an 460, engendra Énoch à l'âge de 162 ans, & véquit 962.

6.

600. En ce siècle ne se trouve rien de mémorable dont on ait connoissance.

7.

700. Énoch naquit l'an 622, engendra Mathusalem à l'âge de 65 ans, & fut enlevé au ciel à l'âge de 365 ans. Mathusalem naquit l'an 687, engendra Lamech, âgé de 187 ans, & véquit 969 ans.

8.

800. Tubalcain descendu de Caïn est estimé avoir inventé l'usage du fer & de l'airain en ce siècle.

9.

900. Lamech naquit l'an 874, engendra Noé étant âgé de 182 ans, & véquit 777 ans.

10.

1000. Adam mourut l'an 930, & Énoch fut ravi au ciel l'an 987.

11.

1100. Noé naquit l'an du monde 956, engendra Sem étant âgé de 502 ans, véquit 950 ans. Seth, fils d'Adam, mourut en ce siècle, l'an 1042.

12.

1200. Enos, petit fils d'Adam, mourut en ce siècle, l'an 1140.

13.

1300. Caïnan mourut en ce siècle l'an 1135, & Mahalaleel l'an 1290.

14.

1400. En ce siècle ne se trouve rien de mémorable dont on ait connoissance.

15.

1500. Jared mourut en ce siècle l'an 1422.

16.

1600. Sem, fils de Noé, naquit l'an 1558, engendra Arphaxad à l'âge de 100 ans, & véquit 600 ans.

17.

1700. Le déluge arriva en ce siècle l'an 1656, & de l'âge de Noé l'an 600. Lamech mourut l'an 1651, & Mathusalem l'année du déluge. Salah naquit d'Arphaxad l'an 1693.

18.

1800. La confusion de la tour de Babel arriva en ce siècle, & le commencement de la monarchie des Assyriens qui dura 1300 ans. Heber naquit l'an 1723. Phaleg 1757, & régna en 1787.

19.

1900. Saruch, Nachor & Tharé, père d'Abraham, naquirent en ce siècle; savoir, Saruch l'an 1819, Nachor l'an 1849, & Tharé l'an 1873; celui-ci eut Abraham à l'âge de 70 ans.

20.

2000. Abraham naquit en ce siècle l'an du monde 1948, engendra Isaac étant âgé de 100 ans, lequel il offrit en sacrifice. Il véquit 175 ans; reçut la promesse à l'âge de 75 ans.

21.

2100. Isaac naquit l'an 2048, l'an 100 d'Abraham; il engendra Jacob & Isaac à l'âge de 60 ans, véquit 180 ans. En ce siècle commença la pérégrination ou servitude d'Egypte l'an 75 d'Abraham, & 2023 du monde.

22.

2200. Jacob naquit l'an 2108, eut douze fils, & entr'autres Joseph, qui naquit l'an 2198; alla en Egypte âgé de 130 ans, & véquit 147 ans. Levi naquit de Jacob environ l'an 2195.

23.

2300. Joseph né l'an 91 de Jacob, & 2198 du monde, fut vendu par ses frères à l'âge de 18 ans, mis en prison en Egypte l'an 27, élevé au gouvernement l'an 30, véquit 110 ans.

24.

2400. Caha, fils de Levi, & ayeul paternel de Moïse, naquit l'an 2229 du monde, & l'an 4e de Levi; Amram son fils, & père de Moïse, naquit l'an 2303.

25.

2500. Moïse né l'an 70 d'Amram son père; & 2373 du monde, fut exposé pour être noyé dès sa naissance; retira le peuple d'Egypte l'an 430 de la pérégrination ou servitude, & 2453 du monde.

26.

2600. Josué, Othoniel & Aiod gouvernèrent le peuple d'Israël en ce siècle, pendant lequel il fut deux fois en servitude. Othoniel le délivra de la première, & Aiod de la seconde, ayant défait Eglon, roi des Meobites, environ l'an 2560.

27.

2700. Débora, Barach, Gédeon, Abimelec, & Thola gouvernèrent le peuple d'Israël en ce siècle. Barach délivra le peuple de la troisième servitude, & Gédeon de la quatrième. Sisara, chef de l'armée de Jabin fut tué par Jaël, environ la 20e année de Debora.

28.

2800. Thela, Jaïr, Jephté, Abeson, Elon, Abdon & Samson gouvernèrent le peuple d'Israël en ce siècle, dans lequel il fut deux fois en servitude. Samson battit souvent les Philistins, & leur fut enfin livré par Dalila, environ l'an du monde 2808.

29.

2900. Héli, Samuël, Saül & David gouvernèrent en ce siècle. Saül fut le premier roi d'Israël, l'an 426 de la sortie d'Egypte, & 2878 du monde, & régna 40 ans. David tua Goliath & régna 40 ans; il mourut environ l'an 476 de la sortie d'Egypte.

30.

3000. Salomon, fils de David, lui succéda au royaume, commença le temple l'an 4e de son règne, & 480 depuis la sortie d'Egypte, & 2933 du monde. Roboam son fils, Abiam & Asa regnèrent successivement après lui en ce siècle.

31.

3100. Arbaces fut le premier roi des Medes l'an 3076, ayant vaincu Sardanapale, roi des Assyriens, 1300 ans après l'établissement de la monarchie des Assyriens. Celle des Medes dura 333 ans jusqu'à la prise de Babylone. Asa, Josaphait, Joram, Abasia, Athalie & Joas furent rois de Juda en ce siècle.

32.

3200. Amasia, Osias ou Azarias & Joathan furent rois de Juda en ce siècle, dans lequel les Olympiades commencèrent par le rétablissement que fit Iphitus des jeux olympiques au tems du roi Osias l'an 776 avant J.-C. Rome fut bâtie par Romulus en la première année de la septième Olympiade.

33.

3300. Achas, Ezéchias & Manassé furent rois de Juda en ce siècle, auquel Samarie fut prise par Salmanassar, & les dix tribus d'Israël menées en captivité en Colchos l'an 295 du temple de Salomon, & 3128 du monde. Sennacherib leva le siége de devant Jérusalem.

34.

3400. Ammon, Josias, Joachas, Jechonias & Sedecias furent rois de Juda en ce siècle. Jérusalem fut prise & rasée avec le temple de Salomon, & le peuple de Juda mené en captivité à Babylone l'an du monde 3361, & du temple 417. Cyrus fut le premier roi des Perses l'an 3390.

35.

3500. Cyrus transféra la monarchie des Medes ou Babyloniens aux Perses l'an 29e de son règne en Perse. Il fut défait par la reine Tomiris. Le peuple d'Israël fut retiré alors de la captivité de Babylone sous la conduite de Zorobabel. Cette captivité dura 70 ans. Tomiris fit tremper la tête de Cyrus dans du sang.

36.

3600. Rome fut prise par les Gaulois, & délivrée par Furius Camillus environ l'an 365 après sa fondation, & 386 ans avant J. C. Le temple fut achevé de rebâtir environ 419 ans avant J. C. Les trente tyrans furent éta-

blis à Athènes environ 16 ans avant la prise de Rome.

37.

3700. Alexandre-le-Grand, roi de Macédoine, transféra la monarchie des Perses aux Grecs par la défaite de Darius, dernier roi des Perses, arrivée environ 200 ans après la prise de Babylone, & 331 avant J. C. Le royaume des Perses ne fut rétabli que 557 ans après.

38.

3800. Judas Macchabée commença de gouverner les Juifs l'an 165 avant J. C. Le règne des Macédoniens prit fin en Persée leur dernier roi, pris & mené en triomphe à Rome par Paul Emile, l'an 584 de la fondation de Rome.

39.

3900. Aristobulus, fils d'Hircanus, fut le premier roi des Juifs, l'an 104 avant J. C. En ce siècle arrivèrent les guerres des Romains contre Jugurtha, les Cimbres & Mithridate, & les guerres civiles de Sylla & Marius.

40.

4000. Jules César se rendit maître de l'empire Romain environ 49 ans avant la naissance de J. C., qui naquit en ce siècle le 42e de l'empire d'Auguste, environ l'an 3948 du monde selon les uns, & 3983 selon d'autres.

Deuxième Partie.

1.

100. Ce premier siècle que nous appellons des Apôtres, commence après la naissance de J. C., depuis laquelle on fait un nouveau compte d'années & de siècles, quoique le 40e siècle du monde ne fût pas achevé lorsque J. C. naquit.

2.

200. En ce siècle furent six empereurs du nom d'Antonins; savoir: Antonin le Pieux Marc Aurele, Lucius Verus, Commode & Severe. Il y eut trois persécutions des chrétiens en ce siècle. La première sous Trajan, 14e empereur; la deuxième sous Adrien, & la troisième sous Commode, 19e empereur.

3.

300. Caracalla, empereur, fit mourir en ce siècle Papinien, célèbre jurisconsulte, dont les disciples furent Ulpian, Julius Paulus, Pomponius & Modestin. Artaxerxes remit la royauté des Perses, l'an de grace 226.

4.

400. Constantin-le-Grand fut fait empereur l'an 306 de la nativité de J. C.; il établit l'empire d'Orient à Constantinople. Le premier concile universel fut tenu à Nicée l'an 325, & le deuxième à Constantinople l'an 381. S. Augustin vivoit en ce siècle.

5.

500. Pharamond fut le premier roi de France environ l'an 420; Clovis le cinquième roi, fut le premier roi chrétien, & se fit baptiser l'an 496. Augustule fut le dernier empereur romain, & Odoacre Loubaer fut le premier roi d'Italie l'an 475. Le troisième concile fut à Ephese l'an 431, & le quatrième à Calcédoine l'an 451. Ataulse fut le premier roi des Visigots en Espagne environ l'an 415.

6.

600. Justinien, empereur, fit compiler le droit romain en ce siècle; sous lui fut tenu le concile 5e à Constantinople l'an 549.

7.

700. Mahomet, faux prophête, s'enfuit de la Mecque l'an 622, depuis lequel tems les Turcs comptent leur hégire. Concile 6e, tenu à Constantinople l'an 680.

8.

800. Charles Martel, maire du palais, défit près de Tours, l'an 726, 375,000 sarrasins. Pepin son fils fut fait roi, à l'exclusion de Chilperic, dernier roi des Merovingiens, l'an 751. Le septième concile fut à Nice l'an 787. L'an 744 commença le royaume de Hongrie.

9.

900. Charlemagne, fils de Pepin, rétablit l'empire d'Occident environ l'an 801, qui fut le 33e de son règne en France. Egbert porta le premier le nom de roi d'Angleterre, environ l'an 835. Le huitième concile fut tenu à Constantinople l'an 869.

10.

1000. Hugues Capet, le premier de la troisième race, fut fait roi environ l'an 987. Il donna une grande partie du domaine aux grands du royaume, s'en réservant l'hommage. En ce siècle furent les premiers rois de Navarre & de Pologne.

11.

1100. Guillaume-le-Bâtard, dit le conquérant, & duc de Normandie, fut fait roi d'Angleterre environ l'an 1066; c'est de lui qu'est

issue la race royale qui y occupe le trône. En ce siècle on met le premier roi de Portugal.

12.

1200. Les rois de Jérusalem régnèrent en ce siècle durant 87 ans ; il y en eut dix, dont Godefroy de Bouillon fut premier, environ l'an 1100, & Guido fut le dernier qui fut pris par Saladin. Le duché de Bohême fut érigé en royaume vers l'an 1186.

13.

1300. S. Louis, neuvième du nom, succéda à son père l'an 1223 ; alla deux fois faire la guerre aux Sarrasins pour recouvrer la terre sainte. Il y mourut l'an 1270.

14.

1400. Le siége des papes fut transféré à Avignon en ce siècle l'an 1305 par Clément V. Il y demeura environ 72 ans, jusqu'à Urbain VI qui le remit à Rome l'an 1376. Un moine, nommé Bertolde, inventa la poudre à canon l'an 1380.

15.

1500. L'empire d'Orient qui avoit duré au pouvoir des chrétiens environ 1137 ans depuis Constantin le-Grand, tomba entre les mains des Turcs par la prise de Constantinople que Mahomet II prit l'an 1452. J. Guttenberg mit le premier en usage l'imprimerie en 1440.

16.

1600. La dernière branche des Valois qui avoit commencé en François Ier l'an 1515, finit en Henri III l'an 1589. Henri IV lui succéda premier roi de France, de la branche de Bourbon, issue de Robert, fils de S. Louis.

17.

1700. Ce siècle est remarquable par la naissance des deux premiers rois de France du nom de Louis de Bourbon, savoir de Louis XIII, né l'an 1601, & de Louis XIV son fils, né d'Anne d'Autriche l'an 1638.

CISEAUX CROISÉS. (*jeu des*)

Voyez à l'article J'AIME MON AMANT PAR *B*.

CLEF DU JARDIN. (*la*)

Jeu de Société en dialogue.

M. DE LA RIVIÈRE.

Je vais, Mesdames, vous apprendre un jeu bien simple, & auquel cependant on donne beaucoup de gages.

Mademoiselle DU GAZON.

Comment l'appellez vous ?

M. DE LA RIVIÈRE.

La clef du jardin. Il faut une attention toute particulière pour ne pas donner de gages.

Mademoiselle ROSE.

Chevalier, j'ai bien peur pour vous ; tous vos bijoux ne suffiront pas.

L'Abbé DES AGNEAUX.

J'ai trouvé un moyen de fournir aux gages les plus nombreux ; j'ai fait de petits étuis de carton, tous de la même couleur, de la même forme & du même poids. On aura des cartes coupées par la moitié dans la largeur ; sur ces cartes, les personnes obligées de donner des gages, écriront leur nom. On roulera ces cartes & on les mettra dans les étuis. Alors, en tirant les gages, on ne pourra pas reconnoître à qui ils appartiennent.

Mademoiselle DU GAZON.

Il est vrai qu'on pouvoit avant reconnoître bien des gages, & donner des commandemens en conséquence. Un Monsieur, par exemple, qui tirera un dez à coudre, sait bien qu'il ne peut appartenir qu'à une Dame.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Les petits étuis seront bien plus justes. Il n'y aura point de supercherie. On craindra de tirer un de ses propres gages, & on sera plus modéré dans les commandemens.

M. DES JARDINS.

Ils sont fort bien faits, ces petits étuis-là, mais cette opération allongera le jeu ; il faudra à chaque instant écrire son nom.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Ne pourroit-on pas en faire de faux, & écrire le nom des autres ?

L'Abbé DES AGNEAUX.

On aura chacun dans sa poche, une douzaine ou environ de ces demi-cartes, où l'on aura écrit son nom, & on le sera passer à sa droite, pour qu'elle fasse le tour, & que chacun la puisse contrôler, avant de la mettre dans l'étui.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Ce sera comme à la loterie royale.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Aussi, Madame, ai-je fait une roue en verre pour recevoir les petits étuis. Avant de les tirer, on les remuera bien.

Mademoiselle ROSE.

Mon pauvre Chevalier, il vous faudra un jeu de cartes entier.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Nous pourrons dire à Madame Dubois que nous avons joué aux cartes.... coupées.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

L'Abbé, vous avez des inventions charmantes. Allons, voyons donc la clef du jardin.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je connois ce jeu-là; mais c'est M. de la Rivière qui s'est engagé de vous le faire jouer. Je ne veux pas lui ôter cet honneur. Dans un moment, vous en saurez autant que nous.

M. DE LA RIVIÈRE.

Il suffit de répéter tour-à tour ce que je vais vous dire: Je vous vends la clef du jardin.

Tout le monde répète, l'un après l'autre.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Eh! mais c'est bien aisé.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Patience, donc; ça ne le sera pas toujours.

M. DE LA RIVIÈRE.

Je vous vends la corde qui tient à la clef du jardin.

Tout le monde répète de même.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Il n'y a rien de si simple que ce jeu-là.

M. DE LA RIVIÈRE.

Je vous vends le rat qui a rongé la corde qui tient à la clef du jardin.

Tout le monde répète de même.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Je parie que je ne donnerai pas de gage.

M. DE LA RIVIÈRE.

Je vous vends le chat qui a mangé le rat qui a rongé la corde qui tient à la clef du jardin.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Je vous vends le chat qui a mangé la clef du jardin.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Bon! Chevalier, deux gages; vous avez passé le rat & la corde.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Vous étrennerez les petits étuis, Chevalier, & la roue de fortune.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Il faudroit appeler cette roue-là, roue d'étourderie.

M. DE LA FORÊT.

C'est assez bien trouvé. Allons, M. de la Rivière, parlez, on vous écoute.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Ou du moins on doit vous écouter; ma fille, taisez-vous donc.

M. DE LA RIVIÈRE.

M. DE LA RIVIÈRE.

Je vous vends le chien qui a mangé le chat qui a mangé le rat qui a rongé la corde qui tient à la clef du jardin.

Mademoiſelle DE LA HAUTE-FUTAIE.

(*à ſon tour.*)

Je vous vends le chien qui a mangé le rat qui a mangé le chat....

Madame DE LA RIVIÈRE.

Un gage, Mademoiſelle; vous n'y penſez pas. Depuis quand les rats mangent-ils les chats ?

Mademoiſelle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Ah! c'eſt que je me ſuis trompée. Je vais recommencer.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Non, non, non : ça n'eſt pas permis. Il faut payer un gage. Allons, donnez vîte à Mademoiſelle un pétit étui, qu'elle mette ſa carte dedans.

M. DE LA RIVIÈRE.

Je vous vends le bâton qui a tué le chien qui a mangé le chat qui a mangé le rat qui a rongé la corde qui tient à la clef du jardin.

L'Abbé PRINTEMS, (*à ſon tour.*)

Je vous vends le bâton qui a tué le chat qui a mangé le chien....

Mademoiſelle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Un gage, l'Abbé.

L'Abbé PRINTEMS.

Et pourquoi donc ? Si un rat peut manger un chat ; un chat peut bien manger un chien. Au reſte, je vais donner mon billet.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Vous l'avez fait exprès, l'Abbé, pour vous moquer de Mademoiſelle de la Haute-Futaie.

M. DE LA RIVIÈRE, *doucement.*

Je vous vends le feu qui a brûlé le bâton qui a tué le chien qui a mangé le chat qui a mangé le rat qui a rongé la corde qui tient à la clef du jardin.

Mademoiſelle ROSE.

Vous voyez bien, Chevalier, quand vous allez doucement, vous ne vous trompez pas.

Le Chevalier ZÉPHIR.

C'eſt vrai ; mais il faut bien de la patience.

M. DE LA RIVIÈRE.

Je vous vends l'eau qui a éteint le feu qui a brûlé le bâton qui a tué le chien qui a mangé le chat qui a mangé le rat qui a rongé la corde qui tient à la clef du jardin.

Mademoiſelle ROSE.

A vous donc, Chevalier.

Le Chevalier ZÉPHIR, *vîte.*

Je vous vends l'eau qui a brûlé le chien qui a mangé le jardin.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Parbleu! vous avez raiſon, Chevalier; c'eſt bien plutôt fait. Vous ne devez que ſept gages de ce coup-là.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Eh bien! je les paierai.

Mademoiſelle ROSE.

Quand je vous ai dit qu'il vous faudroit un jeu de cartes tout entier.

M. DE LA RIVIÈRE.

Je vous vends le ſceau qui a apporté l'eau qui a éteint le feu qui a brûlé le bâton qui a tué le chien qui a mangé le chat qui a mangé le rat qui a rongé la corde qui tient à la clef du jardin.

Madame DE LA RIVIÈRE.

En voilà assez, mon bon ami; car ça ne finiroit pas.

L'Abbé PRINTEMS.

Ce jeu-là ne demande que de la mémoire; car les phrases ne sont pas difficiles à prononcer. Ce n'est pas comme celles-ci : Si j'étois *petite pomme d'api : je me dépetite-pomme d'apierois comme je pourrois :* & vous, si vous étiez *petite pomme d'api, comment vous dépetite-pomme d'apieriez-vous ?*

M. DES JARDINS.

Oui : chacun répète cela à son tour, & on paye des gages quand on se trompe.

M. DE LA FORÊT.

Il y a encore cette phrase : si j'étois *petit pot de beurre, je me dépetit-pot-debeurrerois comme je pourrois :* & vous, si vous étiez *petit-pot de beurre, comment vous dépetit-pot-debeurreriez-vous ?*

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

C'est comme cette question là : *petit grain de bled, quand te regaillardiras tu ?* Pour dire : *quand poufferas-tu ?*

L'Abbé PRINTEMS.

Chaque pays a ses jeux dans ce genre là. Par exemple : *je vous vends mon baril, &c.* Mais la phrase ne signifie rien.

M. DE LA RIVIÈRE.

C'est comme cette phrase : *l'abbesse de Fontretout disoit qu'il n'y avoit pas plus loin....*

Madame DE LA RIVIÈRE.

Ah! n'achevez pas, M. de la Rivière; c'est trop difficile à prononcer pour ces demoiselles.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Ce jésuite à qui on lisoit une cinquantaine de noms arabes qu'il ne connoissoit pas, & qui les répétoit dans l'ordre primitif, & ensuite dans l'ordre inverse, auroit bien joué ces jeux là.

M. DE LA FORÊT.

A propos d'ordre renversé, je me souviens d'une chanson assez difficile à chanter. La voilà :

Celui-là n'est point ivre, bis.
Qui trois fois peut dire, bis.
Blanc, blond, bois, barbe grise, bois,
Blond, bois, blanc, barbe grise, bois,
Bois, blond, blanc, barbe grise, bois.

M. DES JARDINS.

Elle est difficile à chanter, surtout quand on a un peu bu.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Je crois que ces sortes de jeux là tiennent le dernier rang dans ceux que nous avons joués. Ils peuvent aller de pair avec le corbillon & la cassette. Il ne faut pas de grands efforts d'imagination pour s'en tirer avec honneur.

Mademoiselle ROSE.

Le jeu des devises, par exemple, est plus spirituel.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Au reste, Mademoiselle, il est bon d'avoir des jeux assez pour varier. Il ne faut pas se casser la tête pour y mettre de l'esprit. Il faut s'amuser d'abord, & quand on diroit quelque balourdise, n'importe, il faut en rire, & voilà tout. Trop de prétention détruiroit le plaisir de nos petits jeux. Mais il faut tirer les gages, car on va bientôt souper.

(Extrait des Soirées amusantes.)

CLIGNEMUSETTE; sorte de jeu où les enfans se cachent, & sont cherchés par un de leurs camarades qui, lorsqu'il attrape l'un de ceux qui sont cachés, se met à sa place, & se cache à son tour.

CLOCHE-PIED.

C'est un jeu de force, où celui qui peut aller le plus loin sur un seul pied & franchir le plus grand espace, gagne.

COCHONNET; petit corps d'or ou d'ivoire, taillé à douze faces pentagones, marquées de points depuis un jusqu'à douze. Il tient lieu de deux dez.

Le *cochonnet* est encore ce qu'on jette pour but, quand on joue à la boule ou au palet.

COCHONNET *à douze faces.* (*jeu du*)

Ce jeu ne peut se jouer qu'à deux personnes l'une contre l'autre. On place chacune telle somme sur un ou deux numéros, & on roule le cochonnet chacun trois coups l'un après l'autre; c'est-à-dire, le premier roule le cochonnet une fois, le second le roule à son tour, & ainsi de suite alternativement jusqu'à trois fois. Si l'un des points vient du premier coup, la partie est finie : si après avoir tiré chacun ses trois coups, un des points n'est point venu, on double la mise & on recommence.

Il faut pour ce jeu que ce soit le point de celui qui roule le cochonnet qui vienne.

Autre manière de le jouer.

En jouant la partie en trente-un points, qui ne se prennent que sur l'excédant des points que l'un des deux a amenés, c'est-à-dire le premier amène six points, le second en amène huit, par conséquent ce n'est que deux points que celui qui a amené huit peut compter.

On peut encore y jouer plusieurs, en faisant une poule, c'est-à-dire que chaque joueur met au jeu trente ou quarante jettons suivant la convention. On roule le cochonnet & on prend sur la masse autant de jettons qu'on a amené de points. Quand on amène à la fin plus de points qu'il n'y a de jettons au jeu, on est obligé de completter le jeu d'autant de jettons qu'on a amené de points.

Pour finir la partie, il faut amener le nombre juste des jettons qui sont sur le jeu.

Ce jeu se trouve, rue des Arcis, magasin de tabletterie, au Singe vert.

CŒUR. (*jeu de la perte du*)

Quelqu'un dira en soupirant : *Hélas! j'ai perdu mon cœur;* & on lui demande, *qui vous l'a pris?* Il répondra, c'est *Madame telle*, qui est quelque Dame de la compagnie, qu'il nomme avec des noms & des épithètes malaisés à retenir : aussitôt chacun se tourne vers cette Dame, & on lui dit : *Ha! Madame, pourquoi tant de cruauté? faut il ainsi devant tant de monde commettre des larcins? C'est avoir une grande assurance. Quoi! Madame, vous dérobez le cœur des hommes, & bientôt après, avec le larcin, vous allez joindre l'homicide; car n'allez-vous pas ôter la vie à celui qui ne peut si-long-tems vivre sans un cœur.* On lui dit cela, ou autre chose semblable, selon que chacun de la compagnie le peut inventer. Quelquefois cela est assez court, afin de lui donner moins de tems à répondre, mais encore qu'elle ait un assez long espace à cause de la quantité des discours que l'on lui fait, elle est souvent tellement surprise ou étonnée de leur variété, qu'elle a peine à se souvenir de ce qu'il faut répondre, & si elle manque de réponse, il faut qu'elle donne un gage. Ce qu'elle peut faire pour ne point faillir, c'est de dire qu'elle ne sait ce que l'on lui veut dire; que ce n'est point elle qui a dérobé le cœur de celui que l'on nomme, mais une autre Dame dont elle dira aussitôt le nom & les attributs; & alors c'est à cette autre à se défendre, car chacun se tourne vers elle avec de pareils discours qu'à la première. Quand les Dames veulent attaquer les hommes, elles confessent d'avoir pris le cœur de celui qui s'en plaint; mais que pour leur punition un autre homme qu'elles disent, a dérobé le leur, & chacun va alors à celui là. S'il veut il dira, ce n'est pas moi, c'est un tel; ou bien avouant d'avoir volé ce cœur, il dira qu'une autre Dame a dérobé le sien pour passer ainsi d'un sexe à l'autre. Les noms & les épithètes que l'on choisira au commencement du jeu, le rendront difficile selon qu'ils seront longs ou

extraordinaires. L'un des hommes pourra être appellé, *Ulysse le plus fin de tous les hommes ;* les autres, *Achille le plus vaillant de tous les Grecs ;* l'autre, *Amadis, beau ténébreux & chevalier de l'ardente épée ;* & pour les Dames, l'une sera, *Helène la ruine de Troye ;* l'autre, *Didon, reine infortunée, Lucrèce la chaste,* ou *Cornelie la savante*, & chacun aura ainsi des noms & des qualités que l'on prendra dans l'histoire, ou que l'on inventera à sa fantaisie, car il n'est pas besoin d'avoir lu pour cela, & si l'on veut, l'on prendra des noms de comédie ou de farce, ou des sobriquets du coin des rues.

COINS. (*jeu des quatre*)

Voyez à l'article MÉTAMORPHOSES.

COLIN-MAILLARD ASSIS. (*jeu du*)

Voyez à l'article AVOCAT. (*jeu de l'*)

COLIN-MAILLARD *avec une canne.* (*jeu du*)

Voyez à l'article JEU DE LA SELLETTE.

COLIN-MAILLARD *à la silhouette.* (*jeu du*)

Voyez aussi à l'article JEU DE LA SELLETTE.

COLIN-MAILLARD.

Ce jeu de société, consiste dans un de la compagnie qui doit avoir un bandeau sur les yeux, & tâcher, dans cet état, d'attraper quelqu'un de la société, & de le nommer. S'il ne distingue pas au toucher celui qu'il a saisi, il n'est point délivré, mais s'il le reconnoît, il lui fait prendre sa place ; & le jeu r commence.

Il y a un *Colin-Maillard debout*, où personne ne court que l'aveugle, à qui il est défendu de se servir de ses mains, mais seulement d'une baguette ou d'un mouchoir, dont quelqu'un de la compagnie saisit un bout, après que l'on l'a appellé d'un côté ; mais ce n'est pas ordinairement celui dont il a entendu la voix, qui tient la baguette ou le mouchoir.

COMMANDEMENS à faire pour des gages des petits jeux de société.

Voyez à l'article RÉPONSES EN UNE PHRASE.

COMPARAISONS. (*les*)

Jeu de société en dialogue.

Mademoiselle ROSE.

Madame Dubois est bien difficile ; elle n'a pas été contente de notre concert.

L'Abbé PRINTEMS.

Elle parloit sans cesse du Concert Spirituel. Parbleu ! on sait bien qu'un concert d'amateurs n'est point à comparer au Concert Spirituel.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Si elle n'est pas contente, on lui rendra son argent ; elle auroit peut-être voulu que son fils y eût fait quelque chose, & il n'est capable de rien. Le pauvre enfant !

Mademoiselle DU BOCAGE.

Il nous a bien impatientés le jour que nous étions occupés à jouer au *Secrétaire*.

M. DE LA RIVIÈRE.

Il viendroit bien encore nous tourmenter ; mais Madame Dubois a pris son parti ; elle s'est beaucoup disputée ; elle a voulu lui donner raison ; & quand elle a vu que les rieurs n'étoient pas pour elle, elle a fini par lui défendre de se trouver à nos petits jeux. Il est dans le sallon, à côté d'elle, qui s'amuse à lire.

M. DES JARDINS.

Et quand un morceau lui paroît intéressant, il prend la parole, & régale la com-

pagnie d'une lecture à voix haute, mais pas trop intelligible.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Madame Dubois trouve cela charmant ; c'est une terrible chose que de gâter les enfans.

M. DE LA FORÊT.

Ce qui est plus terrible encore, c'est qu'on ne croit pas les gâter.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je ne puis m'imaginer que de bonne foi on gâte ses enfans sans s'en appercevoir. On cherche à faire illusion aux autres, & à se faire illusion à soi même. Mais nous ne sommes pas ici pour faire des dissertations sérieuses.

Mademoiselle ROSE.

Jouons quelque jeu nouveau.

L'Abbé PRINTEMS.

Jouons au jeu des *Comparaisons;* il est bien aisé : on compare quelqu'un à un objet quelconque ; & comme il n'y a point de comparaison qui soit exactement parfaite, on dit en quoi est la ressemblance, & en quoi est la différence.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Madame, si vous voulez, je vais commencer à vous faire une comparaison ; vous en ferez à votre voisin, & ainsi de suite.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Volontiers. Voyons un peu à quoi vous allez me comparer.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je vous compare à une pincette.

M. DE LA FORÊT.

Cette comparaison-là est un peu forte.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Oui, Monsieur ; la pincette attise le feu, & Madame aussi, voilà la ressemblance ; la pincette, en attisant le feu, s'échauffe, & Madame reste toujours froide & indifférente, voilà la différence.

Madame DE LA RIVIÈRE.

La perruque de M. de la Forêt ressemble fort bien à des cheveux naturels, puisque M. Dubois y a été attrapé, voilà la ressemblance ; mais quand on en brûle une boucle, les cheveux ne repoussent pas, voilà la différence.

M. DE LA FORÊT.

Eh ! mon Dieu, Madame, de grace, laissez en repos ma pauvre perruque. Heureusement que j'en porte toujours plusieurs avec moi ; car ce petit étourdi de M. Dubois m'auroit obligé de paroître devant vous en enfant-de-chœur.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Et votre comparaison, M. de la Forêt ? On ne vous en tient pas quitte.

M. DE LA FORÊT.

Mon voisin, M. le chevalier Zéphir, ressemble à M. Dubois....

Le Chevalier ZÉPHIR.

Ah ! Monsieur, je suis tout prêt à me fâcher de votre vilaine comparaison.

M. DE LA FORÊT.

Patience, donc. Attendez jusqu'à la fin ; comme M. Dubois, vous êtes jeune, voilà la seule ressemblance ; vous n'êtes point maussade, étourdi, ni enfant gâté ; voilà, je crois, une assez grande différence.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Pour moi, ma comparaison ne sera pas difficile à faire. Je compare Mademoiselle Rose à la charmante fleur dont elle porte le nom. Elle en a la fraîcheur & tous les appas, voilà la ressemblance ; mais la rose est toujours environnée d'épines, voilà la différence.

Mademoiselle Rose.

Je compare Madame de la Haute-Futaie au rossignol.

Madame de la Haute-Futaie.

Mais tu te trompes, ma chère amie ; je chante sans aucune prétention ; je n'ai jamais appris la musique ; tu vois bien que je n'ai rien fait au concert ; & certainement, si j'avois pu être utile, j'aurois fait ma partie avec plaisir.

Mademoiselle Rose.

J'insiste toujours sur ma comparaison. Votre charmante voix est un précieux don de la nature ; l'art n'y a aucune part, voilà la ressemblance : quand le rossignol a vu ses petits, il ne chante plus ; & vous qui avez une aimable fille qui chante déjà fort bien, vous avez cependant quelquefois la bonté de nous procurer le plaisir de vous entendre chanter ; voilà la différence.

Mademoiselle du Ruisseau.

Mais je crois que j'entends une voiture qui entre dans la cour. M. de la Forêt, voulez-vous bien aller voir ce que c'est ?

Le Chevalier Zéphir.

Non, j'y vais, restez ; je serai bientôt revenu.

L'Abbé des Agneaux.

C'est peut-être votre chère maman qui arrive.

Mademoiselle Rose.

Nous l'attendons depuis long-tems.

Mademoiselle du Ruisseau.

Mais il me semble qu'elle n'arriveroit pas si tard, à moins qu'elle n'ait voulu éviter la chaleur, à cause de mon cousin.

Mademoiselle Rose.

Je vais voir si c'est elle.

Mademoiselle du Ruisseau.

Et moi aussi. Où est donc ma sœur du Gazon ?

Le Chevalier Zéphir.

Mesdemoiselles, c'est Madame du Ruisseau, avec Madame du Frêne & son fils.

Mlle. Rose & Mlle. du Ruisseau.

Allons vîte les embrasser.

Madame de la Haute-Futaie.

Nous serons tous charmés de les voir.

(Extrait des Soirées amusantes.)

COMPLIMENS ou FLATTERIES. (*jeu des*)

Celui qui entreprend le jeu fait un compliment ou dit une flatterie en peu de paroles à la personne voisine, & cette personne-là en fait de même envers un autre, jusqu'à ce que chacun ait dit son mot. Il faut les retenir tous, les ayant ouïs une fois ou deux ; & quand quelqu'un dit le mot d'un autre, il faut qu'il le dise aussi, & ensuite reprenez la flatterie ou compliment de celui qu'il veut attaquer à son tour.

Ces paroles seront, par exemple, envers les Dames : *Vous êtes la reine des cœurs ; vous êtes la plus belle & la plus sage de tout votre sexe, chacun de vos regards fait une conquête ;* & quant aux hommes, on leur dira tout ce qui viendra à la fantaisie, sans les respecter tant, afin de n'être pas toujours sur le sérieux ; comme qui leur diroit : *Vous avez bonne mine & mauvais jeu, pour avoir une galanterie affectée, vous n'en êtes pas moins aimable ; les traits de votre bonne grace sont si doux qu'ils ne blessent personne.* Que si vous les voulez obliger davantage, vous leur direz : *Vous êtes l'homme accompli qu'il y a si long-tems que l'on cherche ; vous êtes l'original du parfait courtisan ; vous avez autant d'effet que d'apparence.* Or, comme l'on peut s'adresser à ceux à qui ces paroles ont été dites pour les provoquer à dire une chose semblable sur peine d'être condamnés

pour avoir manqué, l'on peut aussi attaquer ceux qui ont inventé de telles paroles, selon les règles que l'on prescrira; & si l'on veut, l'on fera que les paroles ne s'adresseront à personne, mais que chacun les dira de soi : ce qui ne sera pas mal plaisant, parce que les uns se loueront eux-mêmes avec audace pour donner plus de récréation, & les autres plus timides ne diront rien qui ne soit fort modeste. Pour ce qui est du reste, l'on procédera à ce jeu comme aux autres, & l'on fera le même si, pour le diversifier l'on ordonne que chacun prenne sa devise, & après l'on dit celle de quelqu'un, & celui là sera obligé dela redire & d'en dire après une autre. Pour rendre le jeu plus mignard, l'on choisit aussi chacun des paroles enfantines que l'on prononce en begayant, & l'on trouve qu'il y a beaucoup de plaisir quand l'un tâche de contrefaire celle d'un autre, d'autant que chacun ne peut pas réussir à cela. L'on peut choisir aussi des langages de provinces diverses, comme du Gascon, du Normand, du Picard & du Champenois, & en contrefaire l'accent, y ajoutant même de l'Italien & de l'Espagnol; ou bien il faut prendre chacun des langages de bouffon, comme de Gautier-Garguille, de Gros-Guillaume, de Jodelet & de Guillot Gorju : ceux qui les choisiront pour eux, seront ceux qui sauront déjà bien les contrefaire avec les façons de parler qui leur sont les plus communes, au lieu que les autres qui ne pourront pas accommoder leurs voix si facilement à divers tons, rendront le jeu extrêmement facétieux.

CORBILLON ET LA CASSETTE. (*le*)

Jeu de Société en dialogue.

Madame DUBOIS.

Eh bien! l'Abbé, vous allez donc faire jouer encore ce soir vos petits vilains jeux à gages?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je ne les trouve point vilains, Madame, dès qu'ils amusent ces demoiselles.

Madame DUBOIS.

Mais c'est bon pour des enfans. Ne feriez-vous pas mieux de jouer au piquet, au brelan, au wisk, au reversi?

Madame DE LA RIVIÈRE.

Ah! ne me parlez pas, Madame, de votre maussade Quinola, j'aimerois cent fois mieux payer cent gages, que de faire une remise de cent fiches.

L'Abbé PRINTEMS.

Intérêt à part, ce jeu donne de l'humeur. Pour le wisk, il m'endort. On dépend d'un partenaire qui vous gronde sans cesse.... Ah! fi donc.

Madame DUBOIS.

Que vous avez de petits génies, mes enfans! Mais M. l'Abbé des Agneaux, votre grand maître de jeux à gages, ne connoît peut-être pas d'autres jeux. Connoissez-vous les cartes, l'Abbé?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Si je les connois, Madame? Un peu trop. Je suis cependant bien aise de pouvoir jouer tous les jeux dont vous me parlez, quoique je ne les aime point.

Madame DUBOIS.

Vous avez, en vérité, bien du mérite de les jouer sans les aimer.

L'Abbé DES AGNEAUX.

On ne fait pas toujours ce qu'on aime le mieux.

Madame DE LA RIVIÈRE.

On est bien aise d'être quelquefois utile à la société.

L'Abbé PRINTEMS.

Je ne refuserai jamais de faire une partie, lorsqu'il faudra quelqu'un, & que je serai nécessaire.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Pour moi, il faut que je sois absolument nécessaire.

Madame DUBOIS.

Ne dissimulez pas : vous craignez de perdre, Messieurs.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Ce motif peut entrer pour quelque chose dans mon aversion pour le jeu. Enfin, Madame, tout le monde connoît le calcul que je vais vous faire. Que deux joueurs aient chacun cent pistoles, que l'un perde cinq cents francs, son adversaire n'est enrichi que d'un tiers, & il est appauvri de moitié ; le rapport, comme vous voyez, n'est pas égal. D'ailleurs, je ne parle point des cartes qui sont une perte réelle pour tous les deux.

Madame DUBOIS.

Ah ! l'Abbé, l'économie sur le jeu tourne rarement en véritable économie. Tel ne joue pas, qui, sous ce prétexte, satisfait mille autres passions. Il a des chiens en grand nombre ; c'est mon jeu, dit-il, je ne joue pas. Il a des livres de pure curiosité, de pure vanité, des livres qu'il ne lit pas ; c'est mon jeu, dit-il encore, je ne joue pas. Il met à la loterie, & Dieu sait quel jeu c'est ! Il a des chevaux, des maîtresses, &c &c. & c'est toujours son jeu. Le croyez-vous, de bonne foi, plus riche à la fin de l'année.

L'Abbé PRINTEMS.

Tant pis pour lui, s'il cherche à se tromper lui-même. Mais, Madame, votre jeu éternel ne nous empêche pas de vous satisfaire sur tous vos goûts. Vous n'en êtes pas moins folle de modes que celles qui ne jouent point, ou qui jouent moins.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Au contraire, l'argent qu'on gagne paroît tout gain ; on ne pense nullement à celui qu'on a perdu, & le gain s'en va presque toujours en dépenses très-folles.

Madame DUBOIS.

Si vous étiez souverain, je craindrois bien de vous voir proscrire les cartes par un bel & bon édit.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Point du tout, Madame. Les cartes sont un mal nécessaire. Elles préviennent beaucoup d'autres inconvéniens plus grands. Je pense que les cartes sont nécessaires au bien moral d'une société particulière, comme les spectacles sont nécessaires au bien moral d'une grande ville. Il faut employer le tems des désœuvrés, qui, ne sachant à quoi s'occuper, se livreroient à mille excès également pernicieux au bien particulier comme au bien général. J'ai entendu dire que les excès n'étoient jamais si grands que dans les tems où les spectacles étoient fermés. Encore dans ces tems-là, la politique a-t-elle substitué aux spectacles, des concerts, des combats d'animaux & autres points de ralliement pour les désœuvrés.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Quand une société est bien nombreuse, un maître de maison seroit bien embarrassé pour occuper & amuser tout le monde, s'il n'avoit pas la ressource du jeu.

Mademoiselle ROSE.

Aussi, Madame, les jeunes personnes, comme moi, qui ne jouent pas, par ignorance ou par d'autres motifs, ont-elles bien de l'obligation à M. l'abbé des Agneaux, qui veut bien nous apprendre tous ces petits jeux à gages, qui nous divertissent beaucoup, & nous font passer le tems fort agréablement.

Madame DE LA RIVIÈRE.

C'est ce qui fait, l'Abbé, que les mamans ont beaucoup d'attachement pour vous, & qu'elles se font un vrai plaisir d'assister à vos petits jeux.

Madame DUBOIS.

Ces dames ont bien de la vertu. Pour moi, si j'avois des filles, je ne le pourrois pas. Comment peut-on s'amuser à jouer *à je vous vends mon corbillon, qu'y met-on?* Un dindon, un oignon, un ânon, un chiffon, mon front, mon talon ; qu'est-ce que c'est que toutes ces bêtises-là ?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Si vous n'aimez pas le jeu de corbillon, Madame,

Madame, on peut jouer à *je vous vends ma cassette, que voulez vous qu'on y mette ?*

Mademoiselle ROSE.

Une noisette, une allumette, une mouchette, une pincette, une assiette, une cuvette.

Madame DUBOIS.

Vous êtes bien savante, en vérité ; mais si j'avois des filles....

L'Abbé PRINTEMS, *bas.*

Je les plaindrois.

Madame DUBOIS.

Qu'est-ce que vous dites? Elles ne joueroient pas toutes ces inepties-là.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Vous les auriez, sans doute, toujours à vos côtés, pendant que vous joueriez ?

Madame DUBOIS.

Précisément, Madame ; & je ne vous demanderois point votre avis là-dessus.

L'Abbé PRINTEMS.

Et vous en feriez des joueuses de profession.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Madame leur montreroit les coups fins, la manière de répondre à propos à une invite, de forcer le quinola à la borne, sans qu'on s'en doute ; de demander dans les circonstances : combien vous reste-il de votre point ; quelle dame a eu le malheur de vous déplaire? d'effrayer son monde par un va-tout, quand on a un jeu médiocre ; de bien fixer dans sa mémoire toutes les cartes qui sont passées, qu'est ce qui les a jettées, dans quelles circonstancse on les a jettées ?

Madame DE LA RIVIÈRE.

Ça exerce la mémoire, & ça rend l'esprit juste.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Dans le fond, on ne peut avoir de l'esprit qu'en maniant souvent & long tems les cartes, & je ne fais cas que de ces génies-là.

Madame DUBOIS.

Dans le fond, je ne fais aucun cas des goguenards, & je vous quitte. Adieu, Messieurs.

L'Abbé PRINTEMS & l'Abbé DES AGNEAUX.

Adieu, Madame, sans rancune.

Madame DUBOIS.

Si je vous tiens au jeu.... vous vous souviendrez de moi.

L'Abbé PRINTEMS.

Je défendrai mon argent.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je me méfierai de vos tours.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Savez-vous, Messieurs, qu'elle est fâchée. Vous avez fait-là une ironie un peu forte.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Pourquoi nous pousse-t-elle à bout ?

Mademoiselle ROSE.

Madame veut avoir galerie, quand elle joue ; elle n'aime pas à jouer sans spectateurs, & rien n'est si sot que de regarder jouer des jeux qu'on ne connoît pas.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Si nous nous avisions de jouer nos petits jeux dans le sallon, on nous disoit sans cesse : Paix là ! paix là ! on ne sait ce que l'on joue, vous nous étourdissez.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Vous faites fort bien de vous mettre dans

un appartement, vous êtes plus tranquille, & vous pouvez rire fort à votre aise. Pour moi, l'Abbé, ce n'est point l'intérêt qui me tient, car je suis assez heureuse au jeu; mais, je préfère vos jeux à ceux de Madame Dubois.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Il est vrai que c'étoit un peu fort, quand je lui ai dit qu'on ne pouvoit avoir de l'esprit qu'en maniant les cartes; car j'ai connu bien des gens bêtes à ne pas pouvoir dire deux, & jouant supérieurement au piquet & à d'autres jeux.

L'Abbé PRINTEMS.

C'est un esprit de calcul, & souvent de supercherie.

Mademoiselle ROSE.

Mais allons donc trouver notre compagnie, & jouer comme à notre ordinaire en dépit de la grosse Madame Dubois.

(*Extrait des Soirées amusantes*)

CORNET; morceau de corne ou de cuir préparé en forme de petit gobelet rond, long & delié dont on se sert pour remuer & jeter les dez en certains jeux.

CORPS ET DE L'ESPRIT.

(*jeu des parties du*)

Tous ceux de l'assemblée se donnent chacun le nom de quelque partie du corps, & spécialement de celles du visage auxquelles consiste la beauté; mais s'il n'y en a pas assez, on y en peut ajouter d'autres, & même si l'un prend la main droite, l'autre pourra prendre la gauche. Quand chacun a ses noms, le maître du jeu, c'est-à-dire celui qui l'entreprend & le fait exécuter, se tient assis ou debout près d'une dame de la compagnie qui est la seule à qui il n'a point fait prendre d'autre nom, sinon qu'elle est la beauté qu'il veut louer. Il commence son discours qu'il fait de telle mesure & de tel style qu'il veut, & dans les pensees qu'il a, tantôt il parle des yeux, tantôt des cheveux, tantôt de la bouche, tantôt des mains, & embarrasse toutes ces choses les unes dans les autres, les répétant plusieurs fois; & à chaque fois qu'il parle de chacune, il faut que la personne qui porte ce nom, lui fasse une grande révérence, & si elle y manque, elle donne un gage. Ces discours peuvent être de cette sorte :

« Pour vous louer dignement, ô beauté incomparable, par où pourrai-je commencer, si je veux donner à vos parties excellentes le rang qu'elles méritent? Si je commence par les yeux qui blessent tant de cœurs, qui jettent tant de flammes, & qui sont capables de guérir les maux qu'ils font quand ils le veulent, je trouverai que les cheveux y auront de l'envie, & diront que si les yeux gagnent les cœurs, ce sont eux qui les enchaînent & les retiennent. Là dessus la bouche se plaindra encore comme si je lui faisois un grand tort; elle dira que je lui préfère des choses qui, à son avis, lui sont fort inférieures en dignité. Elle se vantera qu'elle est la porte de l'ame; que non seulement elle exhale les soupirs, témoins d'une langueur amoureuse, & sert à former le ris, au milieu de la jóie? mais qu'elle prononce les paroles qui sont les vives images des pensées. Les yeux ont ceci pour leur gloire, leur support & leur défense, qu'ils parlent aussi d'un muet langage, assez intelligible aux amans, tellement que le débat est continuel entr'eux & la bouche. Ce beau sein qui représente le monde, se tient glorieux de son excellence; mais la main droite dit que c'est elle qui empêche que tant d'autres mains profanes n'y touchent, & la gauche prétend qu'elle lui aide aussi à cela; les pieds disent qu'ils méritent de l'honneur, de supporter tous les jours ce beau chef-d'œuvre de la nature. Ainsi les cheveux, les yeux, la bouche, le sein, les mains & les pieds se vantent diversement; mais la bouche leur dit : Si vous faites des plaintes, c'est par mon organe; si vous parlez, c'est moi qui vous fais parler, & je suis votre truchement; mais voici les cheveux qui nous font entendre qu'ils peuvent servir de bracelets aux bras de leur maîtresse; qu'ils apportent même beaucoup d'ornement à toute sa beauté. Les yeux disent que sans la lumière il n'y a point de beauté, & que c'est elle qui est véritablement la beauté, qui donne de la beauté à toutes les autres, & que c'est en eux que réside cette

lumière. La bouche dit que rien ne plaît à la vue que les belles couleurs, & que la plus belle de toutes les couleurs est en elle. Le sein dit que sa blancheur est plus excellente que la rougeur de la bouche, & les pieds & les mains prétendent aussi que la blancheur n'est pas moins naturelle en eux & moins exquise. »

Ainsi le maître du jeu trouvera sujet de parler tantôt d'une partie & tantôt d'une autre, avec des distances qui donneront le loisir de remarquer si chacun s'acquitte de sa révérence, & disant quelquefois tous les noms l'un après l'autre, il tâchera de surprendre quelqu'un, en les embrouillant, & reprenant presqu'aussi tôt ceux qu'il vient de quitter. Il ne faut point dire qu'il est besoin d'avoir un esprit fort excellent pour réussir a cela; car un homme de médiocre suffisance qui aura la parole un peu libre, fera assez bien cette charge, d'autant qu'il n'est pas toujours nécessaire que les pensées soient fort ajustées & fort raisonnables; il n'importe qu'il y ait quelquefois du galimathias; cela en fera rire davantage, & puis tout discours ne sert que pour enchaîner ces noms, afin de faire souvent lever ceux de la compagnie & tâcher de les faire faillir. C'en est là tout le secret. Ceci a été inventé pour faire quelque chose de plus mignard parmi les dames.

CORYCUS. Jeu d'exercice des anciens, recommandé par Galien, comme utile pour la santé.

Le *coricus* consistoit à suspendre par une corde à une poutre ou solive du plancher, un sac rempli de son ou de farine, & à se le jetter de l'un à l'autre dans un corridor étroit, ou entre deux lignes dont il n'étoit pas permis de s'écarter : il falloit donc attendre de pied ferme le sac, le renvoyer avec force contre son adversaire & tâcher de le renverser.

Ce jeu ne paroît pas du premier abord bien agréable; mais apparemment qu'il y avoit des circonstances qui, en multipliant les difficultés, en rendoient l'exercice amusant.

COTON EN L'AIR. (*jeu du*)

Voyez à l'article RÉPONSES EN UNE PHRASE.

COULEURS. (*jeu des trois*)

Le nombre des joueurs est fixé à quatre, y compris le banquier.

Il faut, pour que la balance du jeu soit égale, que chacun soit banquier à son tour.

Ce jeu est composé d'un plateau & de trois dez, chacun de trois couleurs différentes. On place de l'argent ou des jettons sur une, deux ou trois cases du plateau; ensuite on fait rouler les trois dez dans un cornet, & on les jette sur la table ou sur le plateau. Si on amène un dé de chaque couleur, on gagne, & le banquier paye autant qu'on a mis au jeu; si on en amène deux d'une même couleur, c'est le banquier qui gagne.

Si on met sur trois cases de la même couleur, & que les trois dez viennent de la couleur des cases où on a placé, le banquier paye autant qu'on a mis au jeu; mais si les trois dez viennent tous trois d'une autre couleur, le banquier ne paye que la moitié de la mise.

On ne peut point tirer lorsque l'on est banquier.

Ce jeu se trouve rue des Arcis, magasin de tabletterie, au Singe vert.

COURIERS, &c. (*jeu des*)

Pour trouver toute sorte de manières de discourir, il y a le jeu des couriers, qui apportent chacun quelque plaisante nouvelle. Il y a le jeu des lettres ouvertes, où chacun découvre les secrets qu'un autre mande à son voisin & à sa voisine, ou amante. Il y a le jeu des nouvelles du four, & de la rivière, & des nouvelles de la place du change, à quoi l'on peut ajouter les nouvelles de la basse cour, c'est-à-dire, celles qui sont basses & ridicules? En toutes ces occasions chacun invente tout ce qui lui semble le plus divertissant pour la compagnie. Il y a encore le jeu des mensonges où chacun dit la plus grande menterie qu'il peut trouver. Une dame disoit à un jeune galant qui faisoit le jeu, qu'elle ne savoit point d'autre plus grande menterie, sinon qu'il étoit fort sage.

CRIS DE PARIS.

Voici l'annonce de ce nouveau jeu qui est tracé avec figures sur un carton, à l'imitation du jeu de l'*oie*.

Avant, est il dit, & depuis le renouvellement du plus noble des jeux inventés par les Grecs, de l'*Oie*, ce jeu galant où l'esprit se déploie, on n'en a point encore imaginé d'aussi jovial & récréatif que celui ci, dont on se flatte que les amateurs des belles choses accepteront d'autant plus volontiers la dédicace, qu'ils auront le plaisir d'y trouver, sous un seul coup d'œil, les quarante-quatre cris qui font le plus souvent retentir les rues, les places, & jusqu'aux culs-de-sac de la ville & banlieue de Paris.

Règles du jeu.

En commençant, chacun ayant pris sa marque, mettra deux jettons au jeu, & après on tirera à la plus haute chance des deux dez, à qui jouera le premier.

Les quatre principaux cris de Paris étant ceux du *d'écrotteur*, du *revendeur*, du marchand de *loterie*, & du *colporteur*, on ne pourra s'arrêter sur aucun de leurs numéros qui sont disposés d'onze en onze ; mais lorsqu'on se trouvera juste à l'un d'entr'eux, on recevra deux jettons, & l'on ira au delà d'autant de points qu'on en aura amenés, à l'exception du dernier, auquel il faut être précisément pour gagner la partie, car si l'on a des points audelà, l'on retrogradera d'autant.

Si du premier coup on amène onze, on ira à 21 trouver la crieuse de chapeaux, & l'on recevra deux jettons ainsi qu'il vient d'être dit.

De 6 où est la marchande de balais, on ira à 12 où est le marchand de cruches, & l'on recevra un jetton.

De 13 où est la marchande d'œufs, jadis frais, on rétrogradera à 3 où est le marchand d'eau de-vie, & l'on paiera deux jettons.

De 18 où est le ramoneur, on ira à 28 où est la laitière, afin de blanchir le dedans si le dehors est toujours noir, & l'on payera deux jettons.

De 24 où est la marchande de noisettes, souvent un peu véreuses, on rétrogradera à 14 où est le gagne-petit, & l'on payera un jetton.

De 30 où est la marchande de merlans, on ira à 42 trouver le falot pour s'éclairer à voir s'ils sont frais.

Enfin de 38 où est la lanterne magique, on rétrogradera à 32 où est la marchande de chansons.

Quiconque se trouvera malheureusement à 36 avec *sac-à-vin*, payera quatre jettons, & recommence a le jeu.

Celui qui sera rencontré par un autre, ira prendre sa place.

Ces cris de Paris avec les figures à chaque case, sont :

N°. 1. La cliquette, ou le facteur de la petite poste.

2. Poires cuites au four.

3. Voilà des petits pains de seigle.

4. Mottes à brûler.

5. A l'eau, eau.

6. Balais, balais.

7. Au cureur de puits.

8. Des allumettes & de l'amadou.

9. Falourdes d'Orléans, falourdes.

10. De la paille d'avoine, de la paille d'avoine.

11. Décrotez là, ma pratique. Jeannot.

12. Achetez des cruches.

13. Œufs frais.

14. Gagne-petit.

15. A l'anguille qui frétille.

16. Chaudronnier chaudronnier.

17. Saumon nouveau, saumon nouveau.

18. Ramonez la cheminée du haut en bas.

19. Carpe laitée, carpe œuvée.

20. Petits pâtés tout chauds.

21. Chapeaux à vendre, de vieux chapeaux.

22. Vieux habits, vieux galons. Luron.

23. Bon vinaigre.

24. Noisettes au litron.

25. Sablon d'Etampes.

26. Laitue - romaine, à la salade.

27. Voilà des petits pains de seigle.

28. La laitière, allons vîte.

29. A la fraîche, qui veut boire.
30. Merlans à frire.
31. A la petite loterie.
32. Chanſons nouvelles.
33. La liſte des gagnans. Richard.
34. De l'onguent pour les cors des pieds. L'empirique.
35. Achetez des rubans, du fil.
36. Excellent vin de Bourgogne. Me. ſac-à-vin.
37. Groſeille à confire.
38. La lanterne magique.
39. Des radis, des raves.
40. Raccommodez de la fayence.
41. Champignons, champignons.
42. Falot, falot.
43. Des bouquets pour Toinette.
44. L'heureux événement.

On voit aux quatre angles du même carton du jeu des *Cris de Paris* ;

1°. Le *jeu de la Bague ;*

2°. Les *Parades ;*

3°. Les *Battus payent l'amende*, autre parade ;

4°. La *Balance*, pour connoître ſa peſanteur.

Ce jeu ſe trouve rue des Arcis, au Singe vert.

CROIX DE JÉRUSALEM. Ce ſont des croix compoſées de pluſieurs morceaux de bois rapportés, qu'il faut avoir l'adreſſe de rapprocher, pour faire un enſemble ; ce qui devient difficile lorſqu'on ne ſait pas la marche qu'on doit tenir ; parce que toutes les parties de ces croix ont des coupes différentes & bizarres, & qu'il n'y a qu'un ordre auquel elles puiſſent convenir.

On fait auſſi de petits *coffres*, dont l'aſſemblage des parties a les mêmes difficultés. Ces joujoux ſont propres à exercer l'adreſſe & la patience.

On trouve de ces croix & de ces coffres, rue des Arcis, magaſin de tabletterie, au Singe vert.

CROIX OU PILE. Ce jeu eſt bien ſimple. On a une pièce de monnoie dont un côté s'appelle *croix*, & l'autre *pile*. Celui qui a retenu *croix*, par exemple, gagne ſi la pièce de monnoie qu'on jette en l'air, préſente étant à terre le côté qui ſe nomme *croix ;* il perd, ſi c'eſt le contraire.

CURÉ ET LA TOILETTE. (*le*)

Jeu de Société en dialogue.

M. DE LA RIVIÈRE.

Nous voilà tous réunis aujourd'hui ; allons, l'Abbé, il faut jouer un jeu qui occupe tout le monde.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Nous pouvons jouer à M. le Curé ; chacun prendra une qualité à ſon choix ; & nous commencerons. Moi, je ferai le ſacriſtain. Allons, chacun a-t-il choiſi ? Je vais écrire les rôles, & j'en ferai la lecture. Retenez bien chacun vos noms.

INTERLOCUTEURS.

Madame de la Rivière.	la Nourrice.
Mademoiſelle Roſe,	la Boulangère.
Mademoiſelle du Gazon,	la Blanchiſſeuſe.
Madame de la Haute-Futaie,	la Maîtreſſe d'école.
Mademoiſelle du Ruiſſeau,	la Gouvernante.
Mademoiſelle du Bocage,	la femme du Chantre.
M. de la Rivière,	le Sonneur.
M. des Jardins,	le Carillonneur.
M. de la Forêt,	le Bedeau.
L'Abbé Printems,	l'Enterreur.
L'Abbé des Agneaux,	le Sacriſtain.
Le Chevalier Zéphir,	l'Enfant de chœur.
Mlle. de la Haute-Futaie,	M. le Curé.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Vous avez bien fait de finir votre liſte par

M. le curé; c'est lui qui va le dernier à la procession. Mais pourquoi Mademoiselle de la Haute-Futaie fait-elle ce rôle?

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

C'est M. l'abbé qui l'a voulu.

L'Abbé PRINTEMS.

Oui : il convient que ce soit la personne la plus respectable qui joue ce rôle.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Mais je ne pourrai jamais ne pas tutoyer ma fille.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Eh bien! Madame, vous payerez des gages. Mais je commence. Vous m'avez envoyé chercher, M. le curé, je n'étois pas chez moi.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Où étiez-vous donc, M. le sacristain?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Un gage, Mademoiselle. Vous devez tutoyer tout le monde, & personne ne doit vous tutoyer.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Eh bien! où étois-tu donc, sacristain?

L'Abbé DES AGNEAUX.

J'étois chez la nourrice, M. le curé.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Tu en as menti, car je n'étois pas chez moi.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Où étois-tu donc, Madame la nourrice?

Madame DE LA RIVIÈRE.

J'étois chez M. le curé.

Mademoiselle DE LA HAUTE FUTAIE.

Tu en as menti, car je n'étois pas chez moi.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Où étois tu donc, M. le curé?

L'Abbé PRINTEMS.

Un gage, Madame; vous ne devez pas tutoyer M. le curé.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

J'étois chez l'enterreur.

L'Abbé PRINTEMS.

Vous en avez menti, M. le curé, je n'étois pas chez moi.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Où étois tu donc, l'enterreur?

L'Abbé PRINTEMS.

J'étois chez l'enfant de chœur!

Le Chevalier ZÉPHIR.

Tu en as menti, l'enterreur; je n'étois pas chez moi.

L'Abbé PRINTEMS.

Où étois tu donc, l'enfant de chœur?

Le Chevalier ZÉPHIR.

J'étois chez la femme du chantre.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Vous.... Tu en as menti, l'enfant de chœur.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Un gage; Mademoiselle du Bocage a dit *vous* à l'enfant de chœur.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Mais je me suis reprise.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Oh ! c'est un vilain jeu que celui-là : il faut toujours tutoyer & donner des démentis. Jouons-en un autre.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Jouons à la *Toilette ;* prenons chacun le nom de quelque meuble de toilette. Ecrivez les noms, M. des Jardins, & vous en ferez lecture, pour que personne n'en prétende cause d'ignorance.

M. DES JARDINS *lit.*

Madame de la Rivière,	le miroir.
Mademoiselle Rose,	la boîte à rouge.
Mademoiselle du Gazon,	la boîte à poudre.
Madame de la Haute-Futaie,	la boîte à mouche.
Mademoiselle du Ruisseau,	le peignoir.
Mademoiselle du Bocage,	le peigne.
M. de la Rivière,	le fer à friser.
M. de la Forêt,	les ciseaux.
L'Abbé Printems,	le pot-de chambre.
L'Abbé des Agneaux,	la cuvette.
Le Chevalier Zéphir,	le faux-chignon.
Mlle. de la Haute-Futaie,	le gratte langue.
Et moi, Mesdames,	le flacon.

Tout le monde est assis en rond ; M. des Jardins est debout dans le milieu, & dit : Madame demande son peigne.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Se lève, M. des Jardins prend sa place, & elle dit : Madame demande son miroir.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Se lève, Mademoiselle du Bocage prend sa place, & Madame de la Rivière debout dans le milieu, dit : Madame demande son faux chignon.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Un gage, Chevalier ; il falloit vous lever tout de suite, & prendre la place de Madame de la Rivière. Vous êtes occupé à causer avec votre voisine, vous la ferez prendre aussi.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Madame demande son gratte-langue.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

C'est bien fait, Chevalier Zéphir ; on se moque de vous ; vous parlez toujours, voyez comme on rit.

Le Chevalier ZÉPHIR.

On rit un peu de vous aussi. On vous a demandé, & vous n'avez pas entendu. Allons, un gage, ma chère compagne en étourderie.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Madame demande toute sa toilette.

Tout le monde se lève & doit changer de place ; le dernier qui reste paye un gage, & appelle un des meubles de la toilette, qui en appelle un autre ; ainsi de suite.

Mademoiselle DU GAZON.

C'est fort commode ; Mademoiselle de la Haute-Futaie fait semblant de se lever ; elle se remue, & garde sa première place.

Madame DE LA RIVIÈRE.

En ce cas-là, Mademoiselle, payera un gage ; il faut absolument quand on dit, Madame demande toute sa toilette, que tout le monde se lève & change de place.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Allons, ma fille, donnez un gage de bonne grace. On ne gagne jamais rien à se fâcher.

L'Abbé PRINTEMS.

Ce jeu est fort bon pour donner de l'exercice ; il ne faut pas un grand effort de génie pour y être bientôt savant ; il ressemble un peu aux quatre coins, au tiers, à l'anguille, & à d'autres petits jeux d'exercice.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Excepté cependant qu'à celui-ci on donne des gages, & qu'il faut être assis. Quelque jour après dîner nous pourrons jouer au tiers & à l'anguille.

(*Extrait des Soirées amusantes.*)

CYTHÈRE. (*Voyage de l'île de*)

C'est encore une imitation du jeu de l'Oie.

Règles du jeu.

Ce jeu se joue avec deux dez. On commence par élire une trésorière pour déposer les fonds du jeu & les amendes. On suit la route que le nombre des dez indique. Il y a soixante numéros ou cases jusqu'à l'arrivée dans l'île de Cythère, qui est le numéro 60 & dernier.

Endroits remaquables.

N°. 1. *Embarquement*, chacun paye six jettons.

13. *Le temple de la Jalousie* paye trois jettons, & recommence.

21. *La fontaine de Jouvence* paye 2, & va au n°. 23.

26. *Premier temple de Venus*, attend un tour.

32. *Le temple de la Constance* va au n°. 33.

37. *Deuxième temple de Venus* paye 1, & attend un tour.

42. *L'île de l'Espérance* attend sa délivrance; & 43, *la fin de l'île*, attend deux tours.

57. *Le naufrage* paye 4, & va au n°. 9.

60. *L'île de Cythère* gagne.

Qui trois fois de suite arrive à ce nombre, sans avoir été aux numéros 13, 42 & 57 est exempt des amendes pour la partie suivante. Du reste, observez les autres règles, ou bien payez trois jettons à chaque numéro d'attente ou de péage, & pour lors continuez votre route sans attendre; le tout à votre choix.

Quand quelqu'un en chasse un autre de son numéro; le délivré, si c'est aux endroits d'attente, va au premier vaisseau qu'il rencontre sur sa route, & l'autre attend; mais si c'est à un numéro ordinaire, pour lors il retourne au numéro que son rival quitte.

Celui qui rencontrera un vaisseau sur sa route, double son point.

D

DEZ.

Dez; petit os quarré qui a six faces, marquées de points depuis un jusqu'à six. On s'en sert dans différens jeux, & l'on joue avec un ou plusieurs dez, selon la nature du jeu.

Flatter le dez; c'est le pousser doucement.

Rompre les dez; c'est arrêter les dez qui pirouettent, ou interrompre le coup de dez pour le rendre nul.

DENTELLE. (*jeu de la*)

Voyez à l'article MÉTAMORPHOSES.

DEVISES. (*les*)

Jeu de Société en dialogue.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Je veux vous apprendre le jeu des devises.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Est-ce comme on le jouoit à la cour du tems de Louis XIV.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Je n'en sais rien. J'ai cherché la manière dont

dont on le jouoit, & je n'ai pu la trouver dans aucun livre. L'Abbé, je vous charge de cette recherche.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Avec plaisir, Madame ; mais voyons votre manière.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Chacun choisit une fleur. On la lie avec un lien analogue à l'idée que l'on veut exprimer par cet emblême. On place cette fleur dans un vase toujours analogue à l'idée primitive, & on grave sur le vase des vers, ou une phrase, qui achevent la comparaison, & forment la devise. Or donc je commence, & je prends des soucis.

Mademoiselle DU GAZON.

Je prends des violettes.

Mademoiselle ROSE.

Je prends des immortelles.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Je prends une rose en bouton.

L'Abbé PRINTEMS.

Je prends des pissenlits.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

L'Abbé a toujours des idées baroques. Moi, je prends un pavot des plus vives couleurs.

M. DE LA FORÊT.

Je prends un bouquet de houx.

M. DES JARDINS.

Je prends trois roses à peine écloses.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Je fais un bouquet de lignot.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je prends une grosse rose à cent feuilles.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Je lie mes soucis avec une des cordes de ma guitare.

Mademoiselle DU GAZON.

Je lie mon bouquet de violettes avec un brin d'herbe.

Mademoiselle ROSE.

Je lie mes immortelles avec un cordon de soie verte.

Le Chevalier ZÉPHIR.

J'attache à ma rose en bouton une bouffette de ruban gris de lin.

L'Abbé PRINTEMS.

J'unis mes pissenlits avec un vieux bout de ficelle.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

J'attache à mon pavot superbe un nœud de ruban ponceau, brodé en paillettes d'or.

M. DE LA FORÊT.

Je lie mon bouquet de houx avec une chaîne d'acier.

M. DES JARDINS.

J'unis mes trois roses à peine écloses avec un beau ruban blanc.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Pour moi, mon bouquet de lignot, je ne le lie pas ; il se lie de lui même.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je lie ma grosse rose à cent feuilles avec une hart d'osier.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Je mets mon simple bouquet dans un vase de marbre noir.

Mademoiselle DU GAZON.

Je mets mon simple bouquet dans le vase le plus simple.

Mademoiselle ROSE.

Je place mon précieux bouquet d'immortelles dans un vase de porphire.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Je place ma rose en bouton dans une tasse de porcelaine.

L'Abbé PRINTEMS.

Je mets mon grotesque bouquet de pissenlits dans un vieux pot-de-chambre fêlé.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Oh! fi donc. Je mets mon pavot orné de son ruban ponceau brodé en paillettes d'or dans un vase de bois bien-vernissé.

M. DE LA FORÊT.

Je mets mon bouquet de houx dans un vase de fer.

M. DES JARDINS.

Je place mes trois roses dans un vase de fayence.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

C'est assez pour mon bouquet de lignot d'un vase de terre.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Comme ma grosse rose à cent feuilles cache dans mon jardin beaucoup d'autres petites fleurs de prix, je la relégue dans un coin, & je la mets dans un tonneau défoncé.

Mademoiselle ROSE.

Il y a quelque méchanceté là-dessous.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Mes soucis ainsi liés & ainsi placés, je grave sur mon vase de marbre noir ces deux vers :

Guidé du plaisir avec l'amour,
Mais aussi la peine a son tour.

Mademoiselle DU GAZON.

Sur le simple vase où j'ai mis mes simples violettes, je grave ces vers :

Un bouquet qu'uniroit un brin d'herbe,
Donné par toi, flatteroit plus mon cœur.

Mademoiselle ROSE.

Mes immortelles liées d'un cordon de soie verte, symbole de la force & de l'espérance, placées dans un vase de porphire, le plus dur des marbres, je grave dessus ce vers :

Mais hélas! il n'est point d'éternelles amours!

Le Chevalier ZÉPHIR.

Sur la tasse de porcelaine où est mon précieux bouton de rose, j'attache cette devise :

Hâte-toi de t'épanouir.

Mademoiselle ROSE.

Vous êtes donc bien pressé, Chevalier.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Vous avez plus besoin d'un hochet que d'un bouquet.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Nous déciderons cela, s'il vous plaît, Madame, dans un autre moment.

L'Abbé PRINTEMS.

Mes pissenlits liés d'un vieux bout de ficelle, & placés dans un vieux pot-de-chambre fêlé, je grave dessus ces mots :

Nous ne sommes pas tous faits pour plaire.

Madame DE LA HAUTE FUTAIE.

J'ai placé mon magnifique pavot décoré d'un nœud de ruban ponceau brodé en paillettes d'or dans un vase de bois bien vernissé, & je grave dessus ces deux vers :

Point d'odeur, mais beaucoup d'éclat,
N'est-ce pas le portrait d'un fat?

M. DE LA FORÊT.

Je grave sur le vase de fer où est mon bouquet de houx lié d'une chaîne d'acier, ces mots :

Nul ne s'y frotte.

M. DES JARDINS.

Sur le vase de fayence où j'ai mis mes trois roses liées d'un ruban blanc, je grave ce vers :

Ces trois roses sont sœurs, & les Graces aussi.

M. DE LA FORÊT.

On reconnoît bien là le galant M. des Jardins. En un vers, il a peint l'aimable demoiselle du Ruisseau & ses charmantes sœurs. Allons, voyons votre devise, Mademoiselle.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Sur le vase de terre où est mon bouquet de lignot, je grave ces mots :

Cadédis ! si je ne suis pas bien dans mon vase, je ramperai jusqu'à un autre vase plus précieux.

L'Abbé PRINTEMS.

On reconnoît bien là le gascon.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Ma grosse rose à cent feuilles, attachée avec une hart d'osier, est dans son tonneau, j'attache dessus un grand écriteau portant ces mots :

« *Mes couleurs sont plus que vives, car elles sont dures. Je tiens bien de la place, mais on ne daigne pas me regarder. Il n'est point de berger assez hardi pour oser me cueillir & m'offrir à sa bergère ; j'écraserois son sein.* »

Madame DE LA RIVIÈRE.

Vous êtes méchant, l'Abbé, avec votre grosse rose à cent feuilles. On voit bien que vous voulez faire allusion à cette grosse Madame Dubois, que nous appellons entre nous la princesse Citrouillon.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je ne dis pas mon secret.

Mademoiselle DU GAZON.

C'est le secret de la comédie.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Il est vrai que Madame Dubois est insupportable. Je ne puis pas souffrir d'être à table à côté d'elle ; elle m'écrase.

L'Abbé PRINTEMS.

Elle a bien raison de ne pas aimer la campagne, car elle y fait une bien triste figure. Elle ne sauroit se promener ; elle ne peut que jouer ; & on ne vient pas à la campagne pour tenir toujours des cartes. C'est bien à la ville, dans l'hiver, ou par la pluie.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Est-ce que M. de la Rivière n'est pas encore revenu de la promenade ?

Mademoiselle ROSE.

Il y a long-tems, Madame, je l'ai vu dans le sallon ; il joue aux dames avec Mademoiselle du Bocage. Mademoiselle de la Haute-Futaie qui a bonne envie d'apprendre, les regarde jouer.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Elle est à une bonne école.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Mais on sonne, allons souper ?

(*Extrait des Soirées amusantes.*)

E

ÉGUILLETTES.

EGUILLETTES. (*jeu des*)

Il y a un autre jeu à baiser qui pourroit encore servir à faire des mariages, lequel se pratique assez aisément : l'on prend la moitié autant d'éguillettes que l'on est de personnes, & quelqu'un les tenant par le milieu, chacun met la main à quelque ferret, & ceux qui tiennent une même éguillette, se marient ou se baisent ; quelquefois il arrive que ce sort par-tout deux filles ou deux garçons, tellement que les desirs de plusieurs amans sont ainsi frustrés, & l'on fait des risées de deux hommes qui se baisent sans aucun goût.

ÉLÉMENS. (*jeu des*)

Chacun prend un animal terrestre, un poisson & un oiseau pour avoir des animaux de chaque élément, & le maître disant à quelqu'un, *cheval, terre*, il faut qu'aussitôt il nomme l'animal & l'élément de quelqu'autre, soit terre, eau, ou air, à sa fantaisie ; & s'il y songe tant soit peu, ne se souvenant point des noms de ceux qu'il voudroit attaquer, il faut qu'il donne un gage pour marque de sa faute. Quelquefois l'on a une pelotte que l'on jette à celui de qui l'on nomme l'animal & l'élément, & il faut que la rejettant incontinent à un autre, il nomme de même ce qui lui appartient. Cela peut être proprement appellé, *renvoyer à l'esteuf*.

ÉMIGRETTE. (*jeu de l'*)

L'*émigrette* est un jeu qui a été en vogue quelque tems ? C'est un rond de bois, ou d'ivoire, ou d'écaille, ou de métal, creusé dans son pourtour, à une certaine profondeur, comme une poutre.

Un bon cordonnet est attaché au centre de l'émigrette, & par une légère secousse on fait enrouler ce cordon qui entre dans la rainure. L'habileté du joueur consiste à entretenir cet enroulement du cordonnet, & à le tenir toujours en activité, malgré les tours qu'on fait faire à l'émigrette.

ÉNIGMES. (*jeu des*)

Un homme propose une énigme à une dame, & si elle ne la peut expliquer, il a la permission de l'embrasser, ou de lui donner une petite pénitence. La dame de son côté peut aussi proposer une énigme, & si l'homme ne peut la deviner, elle le condamne à ce qu'elle imagine. Ou bien si l'on veut, l'un ou l'autre fait sa proposition, & si l'explication est bien donnée, celui qui la donne a droit sur l'autre comme étant le vainqueur.

ÉPINGLE *à chercher au son du violon.*

Jeu de société.

Voyez à l'article ATTRAPE. (*jeux d'*)

ÉPOUX ET DE L'ÉPOUSE. (*jeu de l'*)

Au jeu de l'époux & de l'épouse, Himenée étant le maître du jeu, élira au plus de voix, ou choisira lui-même celui & celle qui doivent être mariés ensemble, & leur fera jurer la foi l'un à l'autre ; puis ayant donné à chacun de la compagnie, le nom des atours de la mariée, & de toutes les mignardises que le marié lui peut dire ; le jeu commencera par

les discours du marié qui appellera sa chère compagne, & alors s'entendant nommer, elle lui demandera ce qu'il desire ; il répondra qu'il demande son amour, son desir, son plaisir, sa félicité, & autres belles choses, & elle lui en dira de même, lorsqu'il l'interrogera ; Hymenée leur parlant aussi, employera le nom de tous les atours à leur rang ; mais cela est fort fade, si ce n'est que l'on y ajoute quelque invention pour y donner de la pointe, comme on le pourroit faire facilement.

ESCARPOLETTE ; espèce de siége suspendu par des cordes, sur lequel on est poussé & repoussé en l'air. *Voyez* BALANÇOIRE.

ESCHETS ; (*jeu des*)

Représenté par des personnes humaines, comme au songe de Polyphile.

On le peut faire jouer par personnes humaines au lieu de pièces de bois. Nous avons lu le songe de Polyphile, où des nymphes pratiquent ceci devant leur reine, étant vêtues de livrées différentes. Rhinghier veut au lieu de cela que les hommes soient d'un côté & les femmes de l'autre. vêtus chacun selon leur personnage, parce qu'il prétend que cela se fait dans une compagnie telle que celle des autres jeux où il y a d'ordinaire de tous les deux sexes, & il fait faire cela dans une salle : mais il n'y en a guère d'assez quarrées & assez spacieuses pour ceci : il seroit fort à propos que cela se fît plutôt dans une grande cour dont l'on auroit noirci le pavé en quelques endroits, en forme d'échiquier, ou bien l'on auroit étendu dessus une grande toile peinte de cette sorte. Il faudroit que tout autour il y eût des terrasses ou des échaufauds pour les spectateurs, & deux tribunes aux deux côtés de l'échiquier pour monter les deux joueurs, afin que de-là ils vissent leurs personnages & leur commandassent de marcher. Ils seroient vêtus de blanc d'un côté, & de rouge de l'autre ; il y auroit un homme vêtu en roi ; il y auroit une reine, deux chevaliers & deux fous à marotte, (puisque les premiers inventeurs de ce jeu n'ont pas voulu que les fous s'éloignassent de la principauté), & ceux qui seroient les tours, auroient des tours en leur coiffure, ou bien en leur habit représenteroit cela comme aux personnages de balet, & quant aux points ce seroient de petits garçons, afin qu'ils offusquassent moins le jeu. Les personnages marcheroient ici, au commandement de leur maître : & quand ils seroient pris, ils baiseroient les mains à leur vainqueur & se retireroient du jeu, & celui des maîtres qui auroit perdu, seroit condamné, si l'on vouloit, à quelque grosse amende. Or, prenant ainsi des personnes propres à chaque sujet, & les plaçant dans une cour, ce n'est pas pour être le seul divertissement d'une compagnie qui seroit toute employée à cela comme Rhinghier l'entend ; mais de quantité de gens qui les pourront regarder. Je ne trouve point pourtant à redire que l'on le fasse ailleurs, si l'on s'en veut donner la patience, & que de même l'on joue aussi aux Dames poussées, ayant placé diverses personnes dans une grande salle dont l'on aura rayé le plancher par grands quarreaux : quand les dames seront damées, pour se faire mieux remarquer, on leur donnera quelques hauts bonnets.

ESCLAVE DÉPOUILLÉ. (*l'*)

Jeu de société.

Voyez à l'article ATTRAPE. (*jeux d'*)

EUROPE. (*jeu de l'*) ou *la recréation européenne.* — *Jeu d'instruction.*

C'est le titre de ce jeu dont toutes les parties qui le composent, représentent chacune un Etat, un pays, une province, ou une île de l'Europe. Les figures ou petites cartes qui l'accompagnent observent entre elles une division politique naturelle & physique de tous les objets qu'elles renferment, tels que les villes, fleuves, rivières, lacs, montagnes ; &c. enfin les cartes offrent en petit, le terrestre de chacune des contrées qu'elles représentent.

Ce jeu est une imitation de celui de l'oie. On joue avec deux dez, & 5 ou 6 personnes peuvent s'y amuser, prenant le cornet l'un après l'autre.

Il y a 61 une cases, dont chaque numéro indique au joueur ce qu'il y a à payer, & suivant le nombre de points qu'il amène, il voit s'il faut avancer ou rétrograder, ou s'il doit s'arrêter jusqu'à ce qu'un autre vienne le déplacer. On observera de nommer le nom des pays que l'on amenera, ainsi que les villes capitales qui sont marquées sur les cartes d'une couleur ou d'un signe différens des autres positions : faute de les nommer, le joueur doit payer une amende.

Si les points des dez conduisent juste au n° 61 qui renferme la description de la France, le joueur gagne & enlève tout ce qui est sur le jeu. Au reste, la marche & les règles de ce jeu sont, comme l'on vient de le dire, les mêmes que celles du jeu de l'oie. (*Voyez* la planche XIIIe du dictionnaire des Jeux.)

Voici comme le grand carton explicatif de ce jeu décrit les différens Etats de l'Europe. Nous rapportons cette explication, parce qu'elle peut amuser & instruire en même tems les jeunes personnes qui veulent rendre leur récréation utile & profitable.

N°. 1. ESPAGNE, royaume considérable d'Europe, fut habité d'abord par les Phéniciens, ensuite par les Carthaginois. Les Romains commencèrent à y porter la guerre, environ 260 ans avant J. C., & y demeurèrent 700 ans. Les Goths, les Vandales, les Sueves, les Visigots, les Alains s'en rendirent maîtres au commencement du cinquième siècle. Ils y dominèrent jusqu'au huitième siècle que les Maures ou Mahométans s'y introduisirent & chassèrent Roderic, dernier roi des Goths. Il se forma plusieurs Etats sur les débris du royaume des Maures, tels que ceux de Léon, Navarre, Arragon, Valence & Castille. Enfin, les forces divisées de ces différens royaumes se réunirent sous l'empire des rois Ferdinand & Isabelle qui domptèrent entiérement les Maures. La maison d'Autriche fut appellée au trône. Philippe II triompha des infidèles, & Philippe III les chassa de ses Etats, mais en 1700 une révolution nouvelle a transporté la couronne à un prince du sang de France & d'Autriche.

L'Espagne est bornée au nord par les monts Pyrénées, au sud & à l'est par la mer Méditerranée, & à l'ouest par le Portugal. Sa longueur du nord au sud est d'environ 240 lieues sur 200 de large. Ce royaume est arrosé par six fleuves considérables, l'Ebre, le Guadalquivir, la Guadiana, le Tage, le Douro & le Minho. Le roi a le surnom de Catholique. Il y a 8 archevêchés, 44 évéchés, 5 universités. Madrid en est la capitale.

2. L'ANCIENNE CASTILLE, province d'Espagne, avec titre de royaume de Burgos, qui fut érigée en archevêché en 1571 par le pape Grégoire XIII, sous le règne de Philippe II.

Cette ville est située sur la pente d'une montagne & sur la petite rivière d'Arlançon. Il ne faut pas confondre l'ancienne Castille avec la Castille neuve ou le royaume de Tolède. Madrid en est la capitale.

3. L'ARRAGON est un royaume enclavé dans celui d'Espagne. Saragosse, située sur la rive gauche de l'Ebre avec un archevéché & une université en est la capitale; les Espagnols & les François furent défaits auprès de cette ville en 1710.

4 NAVARRE, royaume d'Europe entre la France & l'Espagne. On le divise en haute & basse Navarre. La haute appartient à l'Espagne; elle est bornée par les Pyrénées. Pampelune, évéché, en est la capitale.

5. PORTUGAL, le plus occidental des royaumes d'Europe, est situé entre la Galice au nord, le Léon, les deux Castilles & l'Andalousie à l'est, & l'Océan Atlantique à l'ouest. Sa longueur du nord au sud est d'environ 120 lieues; sa largeur est de 25 à 30, & en quelques endroits 50. Ce royaume fut d'abord habité par divers peuples inconnus, puis par les Carthaginois & les Phéniciens, sur qui les Romains le conquirent au cinquième siècle. Il fut le partage des Sueves & des Vandales, qui furent ensuite chassés par les rois Goths d'Espagne l'an 589. Mais les Maures d'Afrique s'étant rendus maîtres de la plus grande partie de l'Espagne au commencement du huitième siècle, ils pénétrèrent jusques dans la Lusitanie faisant partie du royaume. Ils y établirent des gouverneurs qui se firent rois. Ensuite Alphonse VI, roi de Castille, y porta ses armes & s'en assura la conquête en le donnant en 1069 en titre de comté à Henri, prince du sang de Bourgogne, & par conséquent du sang des rois de France, & le mariant avec Thérèse sa fille naturelle. Il gagna sur les Maures dix-sept batailles. Alphonse, fils de

Henri de Bourgogne leur succéda dans le même comté. Ses conquêtes sur les Maures l'engagèrent à prendre en 1139, le titre de roi de Portugal, dignité que le pape Alexandre III reconnut. Ses successeurs en ont joui jusqu'en 1580, que le cardinal Henri étant mort, Philippe II, roi d'Espagne, fit valoir ses prétentions à la couronne, & s'en rendit maître après une guerre de trois années : mais en 1640 il se fit une révolution générale en faveur de Jean, duc de Bragance, tige des anciens rois, & qui, recevant la couronne, prit le nom de Jean IV ; sa postérité y règne heureusement aujourd'hui. La seule religion catholique est soufferte. Il y a trois archevéchés & dix évéchés. Lisbonne en est la capitale. Elle est située sur sept montagnes & sur les bords du Tage. Il y a un port d'environ 5 lieues de long, estimé le meilleur & le plus célèbre de l'Europe. En 1757 un tremblement de terre a renversé une partie de la ville ; mais elle est réparée, excepté les grands édifices. Lisbonne est distante de Paris de 350 lieues.

6 & 7. HOLLANDE ou *Provinces-Unies*, continent d'Europe, composé de dix-sept provinces, entre l'Allemagne, la France & la mer du Nord. Huit de ces provinces ayant secoué la domination espagnole formèrent une république puissante. On appelle les autres provinces Pays-Bas Catholiques. Amsterdam, très-célèbre ville & l'une des plus florissantes de l'univers, située au confluent des rivières d'Amstet & de l'Y, avec un port des plus grands & des meilleurs de l'Europe, en est la capitale. Elle étoit autrefois impériale, à présent sujette aux Etats. La tolérance publique de toutes sortes de religions y est soufferte ; cependant il n'y a que la religion dominante, qui est la protestante, qui puisse avoir l'usage des cloches. Elle est distante de Paris de 95 lieues.

Ajoutons qu'en 1795, ou l'an 3 de la république françoise, le stathouder de la maison d'Orange qui étoit le dominateur de la Hollande, en a été dépossédé par les François qui ont rendu aux Etats leur liberté, & leur gouvernement républicain.

On peut regarder ce pays comme la clef du commerce de l'Europe.

N. B. Le joueur arrivé au point 6 doit donner à Amsterdam un jetton pour prix de son commerce, & se placer au n°. 7.

8. SUISSE, grand pays d'Europe, borné par le Tyrol, la Franche Comté, le Sundgaw, la Forêt Noire, une partie de la Souabe, la Savoye, le Milanais, les provinces de Bergame & de Bresse. Il a environ 90 lieues de long sur 33 dans sa plus grande largeur.

La Suisse est divisée en treize cantons, sans compter leurs alliés. Sept de ces cantons sont catholiques ; savoir, Lucerne, Uri, Schwitz, Underwald, Zug, Fribourg & Soleure. Les six autres, Zurich, Berne, Bâle, Schaffhouse, protestans ; Glaris & Appenzel où la religion est mêlée. Tous ces cantons sont autant de républiques. Ils secouerent le joug de la maison d'Autriche le premier de janvier 1308. C'est dans ce grand pays où les fleuves du Rhône & du Rhin & du Danube prennent leurs sources.

9. SAVOYE, duché souverain d'Europe entre la France & l'Italie, borné au nord par le lac de Genève qui le sépare de la Suisse, à l'est par les Alpes qui le separent du Piémont & du Valais, à l'ouest par le Rhône qui le sépare du Bugey & de la Bresse, au sud par le Dauphiné & une partie du Piémont. Il a environ 33 lieues de long sur 27 de la gr. Chambéry où est le parlement de Savoye en est la capitale. Sa distance de Paris est de 90 lieues.

La Savoye a été conquise par les François qui l'ont réunie à leur république, sous le nom du département du Mont Blanc.

10. ITALIE, grande presqu'île d'Europe, bornée au septentrion par la Suisse & l'Allemagne, à l'est par la Turquie en Europe, dont elle est séparée par le golphe de Venise, au midi par la mer Méditerranée, à l'ouest par les Alpes qui la séparent de la France & de la Savoye. Ses principales rivières sont le Pô, l'Adde, l'Adige, l'Arno & le Tibre. Ses montagnes sont les Alpes & l'Appennin. Les Alpes la séparent de la France, de la Suisse & de l'Allemagne ; l'Appennin la traverse d'occident en orient : il y a aussi deux fameux volcans, le Gibel ou Etna dans la Sicile, & le Vésuve ou Soma près de Naples.

L'Italie est possédée par plusieurs souverains dont les principaux sont le pape, le roi des

deux Siciles, la maison d'Autriche, la république de Venise, & le roi de Sardaigne. Le grand-duc de Toscane & la république de Gênes viennent ensuite. C'est le pays de l'Europe qui a été sujet à plus de révolutions. Sans parler ici des Œnotriens, Ausoniens, Troyens & Romains, on sait que dans la décadence de l'empire Romain, les Hérules, les Goths ou Ostrogoths, & les Lombards s'en rendirent maîtres successivement. Les Sarrasins en occupèrent une partie; les ducs de Spolete & de Benevent y firent beaucoup de ravages, aussi bien que les marquis de Toscane. Charlemagne détruisit le royaume des Lombards, & forma un nouveau royaume d'Italie dont sa maison a joui: les empereurs d'Allemagne le possédèrent long-tems, mais ce ne fut pas sans troubles. Enfin, il s'y forma un grand nombre d'Etats particuliers dont quelques-uns subsistent encore à présent. La religion catholique y est exactement observée. L'Italie est le pays d'Europe où il y a le plus d'évêchés, on y en compte environ 285 & 40 archevêchés. Rome, le siége du souverain pontife en est la capitale. Elle est située sur le Tibre. On y voit une infinité de précieux restes de son ancienne splendeur; tels sont les bains, les obélisques, les amphithéâtres, les cirques, les colonnes, les mausolées, les arcs de triomphe, & un grand nombre d'églises & de palais magnifiques; entr'autres la superbe église de S. Pierre; le Vatican où logent les papes, & la fameuse bibliothèque, & quantité de beaux édifices. Elle est distante de Paris de 277 lieues.

N. B. Le joueur restera un tour sans jouer en Italie, pour examiner ses merveilles.

11. PIÉMONT, contrée d'Italie avec titre de principauté. Ce pays appartient au roi de Sardaigne. Turin, archevêché, en est la capitale. Elle est située au confluent de la Dorine-Riparia avec le Pô. Sa distance de Paris est de 160 lieues.

12. ÉTAT DE GÊNES. République d'Italie qui comprend la côte de Gênes; & l'île de Capraja, est gouvernée par un corps de sénateurs qui ont titre d'excellences. Ils ont à leur tête un doge, élu du corps des sénateurs, & qui gouverne deux ans. Gênes, archevêché, avec un bon port sur la mer Méditerranée, en est la capitale. Sa distance de Paris est de 182 lieues.

13. DUCHÉ DE PARME, province d'Italie. Il appartient à un prince de la maison d'Espagne. Parme, évêché suffragant de Bologne, en est la capitale. Elle est située sur la rivière de Parme.

14. DUCHÉ DE MODÈNE *ou le* MODENOIS, petit Etat d'Italie. Modéne, évêché, en est la capitale. Les François la prirent & l'évacuèrent en 1707. Le roi de Sardaigne la prit en 1742. Ce duché relève de l'empereur, & appartient à un duc d'une branche particulière de la maison d'Est, l'une des plus anciennes de l'Italie. Il en paye 4000 écus d'hommage.

N. B. Le joueur, arrivé à ce nombre, doit payer 4 jettons pour hommage.

15. DUCHÉ DE MANTOUE, pays d'Italie le long du fleuve du Pô. Mantoue, évêché suffragant du pape, en est la capitale. Ce duché relève de l'empereur.

N. B. Le joueur ira de ce n°. à 23 où est l'ALLEMAGNE.

16. *Domaine de Venise*, ou RÉPUBLIQUE DE VENISE, comprend quatorze provinces. Toute l'autorité de la république est partagée entre le sénat, composé de 120 sénateurs qui sont tous des nobles de la première classe, & le grand conseil où assistent tous les nobles qui ont pris la veste & qui ont 25 ans. Le doge quoique regardé comme prince de la république, a peu d'autorité. Venise, patriarchat, une des plus belles villes d'Italie sur le golphe du même nom, en est la capitale, & est distante de Rome de 90 lieues.

17. ÉTAT DE L'ÉGLISE, pays d'Italie que le pape possède en souverain, qui en est seigneur temporel; il est un des plus puissans monarques de l'Univers, puisqu'il jouit de plus de vingt millions de revenu, & que son autorité s'étend conformément aux anciens canons sur le spirituel de l'église dont il est le chef. Ce pays comprend cinq archevêchés qui ont sous eux un grand nombre d'évêchés. Rome en est la capitale, ainsi que de toute l'Italie, & de l'empire de toute la chrétienté.

Le pape a perdu dans ces derniers tems beaucoup de sa double autorité temporelle & spirituelle;

spirituelle; & ses revenus sont prodigieusement diminués depuis que la plupart des Etats de l'Europe se sont affranchis des préjugés de la superstition.

18. TOSCANE, État souverain d'Italie avec titre de grand duché. Ce duché fut cédé au duc de Lorraine en échange de la Lorraine en 1736. Son second fils a été fait grand duc de Toscane le 24 août 1765. Florence, archevéché, avec une célèbre académie, en est la capitale. Elle est située sur l'Arno qui la partage en deux à l'est & au nord; elle est distante de Rome de 50 lieues.

19. NAPLES, (*le royaume de*) grand pays d'Italie. Il eut plusieurs maîtres. Charles, fils de S. Louis, en fit la conquête. Il passa aux Arragonois. Les François y rentrèrent en 1501; ensuite il passa aux rois d'Espagne; mais l'archiduc Charles, depuis Charles VI, empereur, s'en saisit en 1706. Il fut donné par le traité de Vienne en 1736 à l'infant dom Carlos. Ce royaume est tributaire du pape, & lui rend tous les ans, la veille de S. Pierre, le tribut d'une bourse de sept mille écus d'or & d'une haquenée blanche. Naples, archevéché avec une université, en est la capitale.

N. B. Le joueur arrivé à Naples payera sept jettons pour tribut.

20. SICILE, la plus grande île de la Méditerranée avec titre de royaume, est un des pays le plus fort par sa situation & le plus propre au commerce. Après bien des révolutions, Charles, frère de S. Louis en fit la conquête; mais en 1282, Pierre III, roi d'Arragon, s'en empara en faisant massacrer tous les François le jour de Pâques, au premier coup de vêpres; ce qui fit donner à ce massacre le nom de *Vêpres Siciliennes*. Elle passa à l'infant dom Carlos en 1736; elle est gouvernée par un vice-roi. Messine & Palerme, archevéchés, se disputent le rang de capitale. C'est dans cette île où est le fameux volcan, connu sous le nom de mont Gibel ou Etna.

N. B. Ici le joueur doit payer deux jettons, & aller se placer au n° 3 où est le royaume d'Arragon.

21. SARDAIGNE, île de la mer Méditerranée au sud de l'île de Corse. Elle a environ 80 lieues de long sur 45 de large. Le duc de Savoie, à qui elle appartient à titre de royaume, en tire très-peu de choses; elle lui fut cédée en 1720 par l'empereur en échange de la Sicile. Cagliari, archevéché, & où le vice roi fait sa résidence, en est la capitale.

22. CORSE, île considérable d'Italie dans la mer Méditerranée, éloignée d'environ 25 lieues de Gênes. L'air y est mauvais & le terrain peu pierreux & fertile. On en tire du fer & de l'huile. Adimar, amiral des Génois, la prit sur les Sarrasins, & la soumit à la république de Gênes en 1730. Les habitans se révoltèrent; & cette révolte dureroit encore aujourd'hui, si les François n'en eussent fait la conquête en 1769. Depuis, cette île a été livrée par trahison aux Anglois qui l'ont évacuée. Bastia, avec une citadelle & un assez bon port, en est la capitale.

N. B. Le joueur ayant abordé la Corse recevra un jetton par droit de conquête.

23. ALLEMAGNE, autrefois *Germanie*, est un grand pays, situé au milieu de l'Europe avec titre d'empire; il a environ 240 lieues de la mer Baltique aux Alpes, & 200 depuis le Rhin jusqu'à la Hongrie; il est arrosé par le Danube, le plus grand fleuve de l'Europe, le Volga, le Rhin, l'Elbe, le Weser, la Save, la Drave, le Mein, le Necker, la Moselle & même la Meuse; à l'égard de son gouvernement, on peut dire qu'il est monarchique & aristo-démocratique tout ensemble. Le monarchique paroît en la personne de l'empereur qui est le chef de ce grand corps. Son aristocratie se voit dans les princes de l'empire, & sa démocratie est marquée par les villes impériales ou immédiates. L'empereur Maximilien I, l'an 1500 le divisa en dix cercles, qui sont la Franconie, la Bavière, la Souabe, le Haut-Rhin, la Westphalie & la Basse Saxe; en 1512, il y ajouta ceux d'Autriche, de Bourgogne, du Bas-Rhin & de Haute-Saxe. Charles Quint, son petit-fils, confirma cette division dans la diète de Nuremberg en 1522, & depuis ce tems elle a été en usage. Voici comme on a coutume de les compter aujourd'hui, Autriche, Bavière, Souabe, Franconie, Haute-Saxe, Basse-Saxe, Westphalie, Bas-Rhin, Haut-Rhin & Bourgogne. Ce dernier est demeuré membre de l'empire, quoique par le traité de Munster en 1648, les Etats qu'il contient soient indépendans de

l'empire & ne soient pas sujets à ses charges. Tout se fait au nom de l'empereur ; mais son pouvoir est bien limité par celui des électeurs, celui des princes & celui des villes libres. Il y a en Allemagne deux religions autorisées par la diète d'Augsbourg en 1555 ; la catholique & la protestante. Cette dernière comprend la luthérienne & la prétendue réformée. Vienne, archevéché avec une université, en est la capitale.

N. B. Le joueur arrivé à ce nº 23, lira aux autres joueurs cet article de l'Allemagne.

24. PALATINAT DU RHIN *ou* L'ÉLECTORAT, comprend le Chraichgow, les bailliages de Boxberg, Lentzberg, Neustad, Germersheim, Lautern, Altzey, Oppenheim, Creutznach, Simmern & Kirchberg. Le Rhin & le Necker en rendent la situation avantageuse. Heidelberg en est la capitale.

25. FRANCONIE, cercle ou contrée d'Allemagne, borné par la Bohême, le Haut & Bas Palatinat, l'archevéché de Mayence, la Bavière, la Souabe, la Misnie & la Turinge. Elle est située au centre de l'Allemagne, & forme à-peu près un cercle dont le diamètre a environ 60 lieues. Dans les premiers tems il fut habité par les Francs ou premiers François, tant sous la première que sous la seconde race des rois de France ; il faisoit partie de ce qu'on appelle France orientale, *Francia orientalis.* Nuremberg, ville impériale, en est la capitale.

Cette ville est la dépositaire des ornemens qui servent au sacre des empereurs, qui consistent en la couronne, le sceptre, le globe, l'épée & la dalmatique de Charlemagne.

26. SOUABE, grand pays & cercle d'Allemagne de 72 lieues de long sur 66 de large ; il comprend le duché de Wirtemberg, le margraviat de Baden, la principauté de Hohenzolern, la principauté d'Ettingen, la principauté de Mindelheim, l'évêché d'Augsbourg, l'évêché de Constance & de Coire, plusieurs comtés, abbayes & villes libres d'Augsbourg, évêché suffragant de Mayence, qui en est la capitale. Elle est située entre la Werdach & la Lech.

27. TIROL, pays ou contrée d'Allemagne qui fait partie des États héréditaires de la maison d'Autriche ; c'est un démembrement de la Bavière qui a passé à la maison d'Autriche en 1366. Il a environ 60 lieues de long sur 46 de large. Inspruck-sur-l'Inn en est la capitale.

28. BAVIÈRE, État considérable d'Allemagne avec titre de duché. Ce duché a la dignité électorale depuis le 5 mars 1623. L'électeur de Bavière jouit de 13 millions de revenu. Munich, située sur l'Iser, en est la capitale & la résidence ordinaire des électeurs. Elle est distante de Paris de 165 lieues.

29. BOHÊME, royaume d'Europe, comprenant non-seulement le royaume de Bohême, mais aussi le duché de Silésie ; le marquisat de Moravie & celui de Lusace qui lui ont été unis, & qui en sont les dépendances ; les trois premières parties appartiennent presqu'entiérement à l'empereur comme roi de Bohême ; la quatrième partie lui rend seulement hommage depuis l'an 1620, que l'empereur Ferdinand II l'engagea à Jean Georges I, électeur de Saxe, à condition de la tenir en fief perpétuel de la couronne de Bohême ; cependant depuis peu de tems le roi de Prusse s'est emparé de presque toute la Silésie. La Bohême contient 92 lieues de l'ouest à l'est, & 75 du nord au sud. Ses rivières les plus considérables sont l'Elbe, l'Oder, la Vistule & la Morave, qui y prennent leurs sources. Le royaume de Bohême étoit autrefois électif, mais aujourd'hui il est héréditaire en la maison d'Autriche depuis la paix de Westphalie en 1648. Prague, archevéché avec une fameuse université & deux bons chateaux, en est la capitale.

30. AUTRICHE, cercle & pays d'Allemagne, comprenant l'archiduché d'Autriche, les duchés de Stirie, de Carinthie & de Carniole ; on y joint le comté de Tirol & la Souabe autrichienne, quoique séparée de ces premières provinces. L'archiduché d'Autriche fut érigé par l'empereur Maximilien I en 1495. La rivière d'Ens qui tombe dans le Danube la divise en haute & basse. Vienne est la capitale de la basse, & Lintz la capitale de la haute.

31. BAS RHIN, cercle d'Allemagne, comprenant les électorats & archevêchés de Mayence, de Trêves & de Cologne, & la partie du Palatinat qui est à l'électeur Palatin,

dont Heidelberg sur le Necker est la capitale. (*Voyez* le nº 24.)

32. WESTPHALIE, l'un des cercles de l'empire d'environ 140 lieues de long sur 100 de large. On la divise en province de Westphalie & en duché de Westphalie. Le duché appartient à l'électeur de Cologne. La province comprend plusieurs principautés & comtés; l'évêque de Munster & les ducs de Juliers & de Clèves sont directeurs du cercle.

33. LA HESSE, pays d'Allemagne avec titre de landgraviat dans le cercle du Haut-Rhin. Il se divise en haute & basse Hesse. La maison souveraine de ce pays est partagée en quatre branches dont chacune prend la qualité de landgrave; deux principautés, Hesse-Cassel, calviniste, & Hesse-Darmstad, luthérienne, & deux autres qui sont des branches de la seconde Hesse Rinfels, catholique, & Hesse-Hombourg, calviniste. Ces quatre landgraves prennent leurs noms des quatre villes principales qui s'y trouvent. La haute Hesse a pour capitale Marbourg, & la basse a Cassel.

34. HAUTE SAXE, faisant partie d'un grand pays d'Allemagne qu'on appelle *Saxe*; on le divise en trois branches: le duché de Saxe, & les cercles de la haute & basse Saxe. Le cercle de la haute Saxe comprend un grand nombre de souverainetés. Il est borné par la Prusse, une partie de la Pologne & la Silésie; par la Bavière, la Bohême, la Franconie, le haut Rhin, la basse Saxe, par la mer Baltique & une partie de la basse Saxe; l'électeur de Saxe en est le directeur.

35. BASSE SAXE. Le cercle de la basse Saxe contient aussi un grand nombre de souverainetés. Il est borné par la mer Baltique & le duché de Sleswick, par la mer d'Allemagne, le cercle de Westphalie, le cercle du haut Rhin, & le cercle de la haute Saxe. Les ducs de Magdebourg, de Brême & de Brunswich Lunebourg en sont les directeurs. Magdebourg, autrefois archevêché, fondé par l'empereur Othon I, mais qui a été sécularisé par le traité de Westphalie, & cédé au roi de Prusse, en est la capitale; elle est située sur la rive gauche de l'Elbe, & est distante de Vienne de 122 lieues.

36. BRANDEBOURG, électorat ou Marche de Brandebourg, grand pays d'Allemagne. On le divise en cinq parties principales, qui sont la vieille Marche, la Preignitz, la moyenne Marche, l'Okermark & la nouvelle Marche. Berlin en est la capitale, & la résidence du roi de Prusse. Les Autrichiens la mirent à contribution en 1757, & les Russes en 1760.

N. B. Le joueur tombé sur ce nombre doit payer une contribution de deux jetons.

37. POMÉRANIE, province d'Allemagne avec titre de duché, au cercle de la haute Saxe. L'Oder la divise en deux parties dont l'une qui est à l'est de ce fleuve est appelée ultérieure, & l'autre qui est à l'ouest est appellée citérieure. Stetin en est la capitale.

38. DANEMARCK, royaume d'Europe, borné par la mer Baltique & l'Océan. Il se divise en Etat de terre ferme & en Etat de mer. Comme il est le plus ancien des royaumes du nord, le roi a la préséance sur celui de Suède; le pays est riche, peuplé, commerçant & fertile. Les habitans sont braves, & professent la religion luthérienne; le roi est héréditaire & absolu. Un de ses plus forts revenus est le péage du Sund qui communique aux deux mers Océane & Baltique. Copenhague grande, belle & forte ville avec une célèbre université, fondée en 1479 par Christian I, en est la capitale; elle est distante de Paris de 225 lieues. Le roi de Dannemarck possède encore la Norwège & l'Islande.

N. B. Le joueur payera sous ce numéro deux jetons pour le passage du Sund.

39. HOLSTEIN, pays d'Allemagne avec titre de duché entre la mer Baltique & la mer du Nord à l'est de Sleswick au nord, le Lavenbourg, le Meckelbourg & l'Elbe au sud; il est possédé principalement par le roi de Danemarck & par le duc de Holstein; il a 32 lieues de large sur 48 de long, & fait partie de l'empire d'Allemagne. Kiel avec un château & une université, fondée en 1665, en est la capitale.

40. NORWÈGE, royaume d'Europe dans la Scandinavie entre la Suède & la mer du Nord; il a environ 400 lieues de côtes, & 75 de large. Il a eu ses rois particuliers jusqu'en 1387 qu'il fut incorporé au Danemarck; il y a un vice-roi qui a un pouvoir

absolu, & qui réside à Berghen. La Norwège propre comprend quatre gouvernemens généraux d'Aggerhus, Berghenus, Drontheimus & Wardhus. Berghen, évêché luthérien avec un château très-fort & un port très profond, en est la capitale.

41. ISLANDE, grande île du nord de l'Europe d'environ 160 lieues de long sur 60 de large. Le mont Heckla est le plus célèbre des volcans qui jette des flammes & quelquefois des torrens qui brûlent & consument tout ce qu'ils touchent. Les rois de Danemarck font gouverner cette île par un vice-roi. On dit que beaucoup d'Islandois vivent au-delà de cent ans sans se servir de médecins ni de médicamens. Il n'y a dans l'Islande aucun grand chemin, ni d'autres villes ou villages que Holle & Schalholt, évêché luthérien.

42. SUÉDE, grand royaume au nord de l'Europe; il est borné par la Laponie Danoise, l'Océan, la mer Baltique, le golphe de Finlande, la Moscovie, la Norwège, le Sund & le Categat. Il a environ 350 lieues du sud au nord, & 140 de l'est à l'ouest. Le pouvoir du roi de Suéde est borné par un sénat & par les Etats qu'on assemble souvent. Stockholm, capitale de ce royaume, est distante de Paris de 305 lieues.

43. POLOGNE, grand royaume d'Europe; on le divise en trois grandes parties, qui sont la grande Pologne, la petite Pologne, & le grand duché de Lithuanie. Chaque partie se divise en plusieurs palatinats ou provinces. Le gouvernement de Pologne est monarchique & aristocratique; c'est la noblesse qui élit le roi dont elle limite fort le pouvoir; elle a tant d'autorité qu'il n'y a pas de seigneur qui n'ait droit de vie ou de mort sur ses paysans. Cracovie, grande & célèbre ville avec un évêché, en est la capitale. Elle est distante de Paris de 300 lieues.

La Pologne a bien changé de face & de gouvernement dans ces derniers tems, & depuis la conquête & le partage que la Prusse, la Russie & l'empire ont fait entre eux de ses plus belles provinces.

44. LITHUANIE, grand pays d'Europe avec titre de grand duché. Il fait partie de la Pologne; il a environ 150 lieues de long sur 100 de large. On le divise en huit palatinats de Troki, de Minski, de Novogrodeck, de Beescie, de Wilna, de Miscislaw, de Witepsk, de Poloczk. La Lithuanie est à présent une des conquêtes de l'impératrice de Russie.

45. PRUSSE, grand Etat d'Europe. On divise ce pays en Prusse royale ou Polonoise, & en Prusse ducale, ou royaume de Prusse. Cette partie fut érigée en royaume héréditaire par l'empereur Léopold en 1701 en faveur de Frédéric III, margrave de Brandebourg. La Prusse Polonoise comprend le terrain de Marienbourg, celui de Culm, le Wermland & la Pomérelie.

46. CURLANDE, petit pays avec titre de duché dans la Livonie, dont les ducs sont indépendans & vassaux de la Pologne. Les Czars de Moscovie, comme maîtres de la Livonie dont la Curlande fait partie, influent beaucoup sur la confirmation des ducs. Mittaw en est la capitale. La domination de la Russie dans le nord s'est étendue aussi sur ce duché.

47. UKRAINE, grande contrée d'Europe. Les Polonois l'appelloient autrefois une terre de lait & de miel; presque tout y vient sans culture; mais les guerres l'ont entiérement ruinée & l'ont rendue presque déserte. Les peuples qui l'habitent sont appellés Cosaques. Ce beau pays a été comme absorbé par la Russie.

48. MOSCOVIE *ou* RUSSIE, grand empire, partie en Europe, & partie en Asie. Celle d'Europe se divise en dix grands gouvernemens dont chaque renferme plusieurs provinces & principautés. Moscow grande, riche & très-considérable ville, avec un patriarche, étoit autrefois la capitale; mais depuis que Pierre-le-Grand, Czar de Moscovie, fit bâtir Saint-Pétersbourg, il en fit la capitale de son empire: elle est la résidence ordinaire des Czars. Sa distance de Paris est de 500 lieues.

49. TURQUIE, grand empire qui s'étend en Europe, en Asie & en Afrique. La Turquie d'Europe septentrionale, la Valachie, la Moldavie, la Bessarabie, la Croatie, la Bosnie, la Dalmatie, la Servie, la Bulgarie & la Romanie; la Méridionale qui comprend l'an-

cienne Grece contient sept grandes parties, qui sont l'Albanie, l'Epire, la Macédoine, la Janna, la Livadie, la Morée, & les îles de l'Archipel. Constantinople, l'une des plus grandes & des plus célèbres villes de l'Europe, en est la capitale. Elle est distante de Paris de 500 lieues.

50. HONGRIE, royaume d'Europe d'environ 140 lieues de long, & 100 de large. Il se divise en deux parties, haute & basse. Presbourg sur la rive gauche du Danube est la capitale de la haute, & Bude sur le Danube est la capitale de la basse. C'est la maison d'Autriche ou l'empereur qui est en possession du royaume de Hongrie.

51. GRECE, pays célèbre & considérable d'Europe, à présent sujet aux Turcs. Il fait partie de la Turquie d'Europe. La Grece n'est plus si peuplée qu'elle étoit autrefois. Elle est habitée par des Mahométans & des Chrétiens.

52. TRANSILVANIE, province d'Europe annexée à la Hongrie. Elle a eu long-tems les princes particuliers, mais à présent elle est réunie à la Hongrie, & gouvernée par un vice-roi. Hermanstad, évéché, en est la capitale.

53. VALACHIE, province d'Europe d'environ 90 lieues de long sur 50 de large. La plus grande partie de cette province appartient aux Turcs, & est gouvernée par un hospodar qui lui paye tribut; le reste appartient à la maison d'Autriche.

N. B. Le joueur, en Valachie, doit payer un jetton pour tribut.

54. MOLDAVIE, contrée d'Europe, arrosée par le Pruth, la Molda & la Bardalach. C'est une principauté tributaire du Turc. Jassy sur le Pruth en est la capitale & la résidence du hospodar.

N. B. On doit payer ici deux jettons.

55. PETITE TARTARIE *ou la* TARTARIE PRÉCOPITE est une province d'Europe, tributaire du Turc. La Crimée en fait partie.

56. GOLPHE DE VENISE, nommé par les Grecs mer Adriatique. La province de Dalmatie qu'il borde se divise en trois parties dont la première appartient aux Vénitiens, la seconde aux Ragusiens, & la troisième aux Turcs. Spalatro est la capitale de la première; Raguse de la seconde; Herze-Cowina de la troisième.

57. ISLE DE CANDIE, île considérable d'Europe dans la mer Méditerranée, autrefois nommée île de Crete; elle est sujette aux Turcs qui la prirent aux Vénitiens le 16 septembre 1669. Candie, ville forte avec un archevéché, en est la capitale.

58. ANGLETERRE, royaume considérable de l'Europe d'environ 100 lieues dans sa plus grande étendue, & 110 dans sa plus grande largeur, borné au nord par l'Écosse dont les rivières de Solvay & de Tiewed la séparent, entouré de mer de tous les autres côtés. Le gouvernement est en partie monarchique & en partie républicain; le pouvoir du roi est tempéré par celui du parlement. Londres, l'une des plus grandes, des plus riches, & des plus florissantes du Monde, avec un évéché suffragant de Cantorbery, en est la capitale.

59. ÉCOSSE, royaume d'Europe qui occupe la partie septentrionale de la Grande-Bretagne. Il a environ 80 lieues de long sur 55 de large. On le divise en 35 petites provinces, que l'on distingue en méridionales & septentrionales par rapport au fleuve du Tay qui les sépare. Édimbourg en est la capitale. Ce royaume fait partie de la Grande Bretagne.

60. IRLANDE, l'une des îles Britanniques, bornée par la mer d'Irlande qui la sépare de l'Angleterre. Elle a environ 95 lieues de long sur 53 de large. Le gouvernement civil ressemble assez à celui d'Angleterre. Il y a un vice-roi appelle le lord lieutenant ou député d'Irlande, dont l'autorité est d'une grande étendue; il y a eu souvent des révolutions pour empêcher la religion catholique, que professe le plus grand nombre des Irlandois. Dublin, grande, riche & belle ville avec un archevéché & un parlement, en est la capitale.

N. B. Le joueur ira au n° 10 où est l'Italie, & restera un tour sans jouer, à cause des révolutions pour la religion catholique.

F

FERME.

FERME.

Jeu de société.

Voyez à l'article Poules. (*Jeux de*)

FRANCE. (*Tableau chronologique et historique des principaux événemens arrivés en*)

Jeu instructif.

Ce jeu est double ; le carton présentent à la fois le tableau chronologique des rois, & celui des événemens.

On joue avec deux dez ou un cochonnet, comme à l'oie.

Règles. 1°. Tous mettent chacun six jettons au jeu qu'on fait valoir ce qu'on veut.

2°. Celui qui arrive le premier aux dernières cases, gagne ce qui est sur le jeu.

3°. Celui qui amène du premier coup 9, va à 1559 du jeu des rois, ou à 93 du jeu des événemens.

4°. Celui qui trouve en allant des jettons sur une case où il passe les prend, & non en revenant.

5°. Celui qui est rencontré par un autre laisse un jetton sur la case, & va à la place de l'autre.

6°. Les autres règles sont marquées autour des cases. On met au jeu ou sous le chandelier, ou sur le jeu, ou sur les cases.

Voici présentement les deux tableaux chronologiques & historiques.

1°. Des événemens ;

2°. De la succession des rois de France.

Premier Tableau.

Evénemens.

1. Les premiers François sortis de Franconie s'établissent le long du Haut-Rhin, & élisent Pharamond pour leur roi en 420.

2. Les François passèrent le Rhin sous Clodion, mais furent ensuite obligés de repasser ce fleuve en 440.

3. Les François hors de la sujétion des Romains, remportent des victoires sur les Allemands, & quittent le nom de Gaulois en 450.

4. Christianisme ou baptême du roi Clovis. La Sainte-Ampoule envoyée du ciel pour le sacre des rois en 502.

5. Deux victoires remportées par les François sur les Visigoths. Alaric leur roi fut tué à la première. La France étend ses limites au-delà de la Loire en 520.

6. La France est partagée en quatre royaumes par les fils de Clovis. Cruelle guerre qu'ils se font entre eux.

7. Ils s'accordent pour Amalaric, roi des Visigoths, mari de leur sœur. Ensuite ils le tuèrent & pillèrent ses trésors en 550.

8. Guerre des deux frères Chilpéric & Sigebert. Leurs femmes malignes & sanguinaires suscitent cette guerre. Frédégonde fait tuer Chilpéric en 584.

9. Victoire sur les Saxons par Clotaire. Lois écrites pour la police en 613. Il fait mourir la reine Brunehaut.

10. Dagobert chasse les Juifs. Il fait bâtir S. Denis, & le fait couvrir d'argent en 636 ; il y est inhumé.

11. Autorité des maires du palais. Cruauté d'Ébroin pour soutenir son crédit en 674.

12. Victoires des François par la valeur de Pepin, dit le Gros, ou Frisel, maire du palais de France en 687.

13. Les factions des deux maires Charles Martel & Rainfroy se font la guerre avec différens succès en 706.

14. Les François défont trois cents mille Sarrasins & tuent Abderame leur roi près de Poitiers. Ils étaient commandés par Charles Martel en 730.

15. Autre défaite des Sarrasins devant la ville de Sens, par le courage de l'évêque d'Eblis en 732.

16. Victoires des François en Lombardie, Guienne, Espagne, &c. sous les rois Pepin & Charlemagne en 770.

17. Institution des pairs de France. Origine des histoires fabuleuses. Université établie à Paris en 780.

18. Conquêtes des Gascons en Espagne contre les Sarrasins, où ils établirent Inigo dans le royaume de Navarre en 830.

19. Les François remettent plusieurs fois Louis le Débonnaire sur le trône d'où ils l'avoient fait descendre en 839.

20. Ravages des peuples venus du nord en Flandres, Bretagne & Neustrie en 850.

21. Établissement du royaume d'Arles en Provence, Dauphiné par Bozon en 876.

22. Établissement de la foire du Landi ou S. Denis, par l'empereur Charles le Chauve en 878.

23. Établissement de plusieurs souverains sur les provinces de France, par l'empereur Louis le Begue en 879.

24. Les Normands sont chassés de devant Paris par les rois Louis & Carloman en 884.

25. Le royaume de Bourgogne établi pour la seconde fois par Rodolphe en 890.

26. Robert s'étant fait déclarer roi fut vaincu & tué dans une bataille par Charles le Simple en 925.

27. La Neustrie cédée aux Normands qui se font chrétiens. Robert leur duc en 9 5.

28. Guerres de Louis d'Outremer contre Hugues-le Grand & les Normands en 950.

29. La France ravagée par l'empereur Othon II, qui assiége Paris inutilement en 980.

30. Guerre de Hugues Capet contre Charles, duc de Lorraine, qui fut vaincu, & mourut en prison en 986.

31. Seconde suppression des maires du palais, princes ou ducs de France par Hugues Capet en 887.

32. Conquête de la Bourgogne par le roi Robert en 1001.

33. Guerre en Normandie pour faire reconnoître le duc Guillaume en 1047.

34. Héréfies de Berenger, archidiacre d'Angers, contre la présence réelle de J. C. en l'eucharistie en 1062.

35. Concile de Clermont pour la conquête de la Terre Sainte en 1099.

36. Guerres civiles de plusieurs seigneurs de France contre Louis le Gros. Première guerre contre les Anglois en 1100.

37. Différend du roi Louis VII avec le pape Innocent II, pour la nomination aux bénéfices en 1140.

38. Concile à Sens, où les erreurs d'Abelard furent condamnées en 1140.

39. Croisade des François pour la conquête de la Terre Sainte sous Louis le Jeune en 1147.

40. Progrès de l'université de Paris, par l'établissement des professeurs en 1170.

41. Les Juifs chassés de France pour leurs crimes & leur usure en 1182.

42. Guerre contre les Anglois. Conquête des villes de Tours, du Mans, & autres en 1185.

43. Conquêtes en Normandie sous Philippe Auguste en 1200.

44. Croisade des François qui font la conquête de Constantinople, & font mourir l'empereur Murfufle en 1210.

45. Les pauvres de Lyon hérétiques? Guerre contre eux, où les Albigeois sont vaincus par Simon, comte de Montfort, à Muret, en 1211.

46. Bataille gagnée sur les Allemands & les Anglois qui avoient à leur tête Othon IV, par Philippe-Auguste, à Bouvines, en 1214.

47. Les provinces de Normandie, Poitou, Angers, le Maine réunies à la couronne par Philippe-Auguste en 1215.

48. Les Anglois chassés de France par Louis VIII. Victoire gagnée sur eux à Taille bourg par S. Louis en 1242.

49. Première expédition contre les Sarrasins, où le roi S. Louis fut pris à Massora en 1249.

50. Les François assiégent Tunis. A la seconde expédition, la peste se mit dans le camp où S. Louis mourut en 1270.

51. Perte de l'empire d'Orient par les François en 1250.

52. Défaite des Sarrasins près de Tunis par le roi Philippe-le-Hardi en 1270.

Vêpres Siciliennes en 1280.

53. Différends du pape Boniface VIII avec le roi Philippe-le-Bel en 1302.

54. Perte de la bataille de Courtray en 1302.

Gain de la bataille de Montcassel en 1304.

55. Abolition de l'ordre des Templiers, dont on fit mourir le grand maître par sentence des juges en 1312.

56. Le comté de Lyon cédé au roi Philippe-le-Bel, & réuni à la couronne en 1312.

57. Première levée des décimes sur le clergé de France, par le pape Jean XXII en 1324.

58. Victoire des François à Montcassel sous Philippe de Valois en 1328.

59. Perte d'un combat naval à l'Écluse contre les Anglois & les Flamands. Faction d'Artevel en 1340.

60. Donation du Dauphiné pour le fils aîné de France en 1349.

61. Prise du roi Jean devant Poitiers en 1356.

62. Factions du roi de Navarre, qui attire les Anglois pour troubler la France en 1360.

63. Les factions des Chaperons & celles de la Jacquerie. Perte de la bataille de Crecy en 1363.

64. Victoire sur les Anglois & les Navarrois, gagnée à Cocherel en 1366.

65. Henri de Castille mis deux fois sur le trône par les François en 1366.

66. Avantages des François sur les Anglois & les Bretons unis ensemble en 1370.

67. Charles VI défait les Flamands à Rosbec. Ligue des Chaperons blancs en 1382.

68. Factions d'Orléans & de Bourgogne. Les Maillotins. Usage des duels en 1400.

69. Perte de la bataille d'Azincourt contre les Anglois par Henri V, leur roi, en 1415.

70. Liaisons de la reine avec les Anglois & le duc de Bourgogne contre le dauphin son fils unique en 1418.

71. Le duc de Bourgogne tué à Montereau en présence du dauphin de France en 1419.

72. Henri V, roi d'Angleterre, est proclamé roi de France à Paris, & occupe les meilleures villes du royaume en 1420.

73. La ville d'Orléans délivrée du siége par la valeur des François, guidés par la Pucelle d'Orléans en 1429.

74. Faction de la Praguerie. Les Anglois vaincus & chassés de France par le roi Charles VII en 1451.

75. La pragmatique sanction ou réglement pour le clergé, suivant le concile de Bâle en 1452.

76. Guerre des princes, dite du bien public; institution de l'ordre de S. Michel par le roi Louis XI en 1460.

77. Victoire à Saint-Aubin. Conquête de la Bretagne. Conquêtes en Italie par Charles VIII en 1490.

78. Conquête du royaume de Naples. Victoire à Fornoue sur les troupes du pape, de celles de l'empire & des Vénitiens en 1495.

79. Conquêtes en Italie. Les Vénitiens battus à Agnadel. Victoire devant Ravenne en 1512.

80. Journée des Éperons & prise de Thérouenne par les Anglois en 1514.

81. La suppression de la pragmatique sanction & concordat du roi avec le pape pour la nomination des bénéfices en 1515.

82. Bataille de Marignan gagnée sur les Suisses. Prise du Milanais en 1515.

83. Tous les princes de l'Europe ligués contre la France, sont combattus par le courage du roi, François I, vers 1522.

84. Défaite

84. Défaite des François devant la ville de Pavie, & prise de François I en 1525.

85. Gain d'une bataille contre l'empereur Charles-Quint, à Cérisoles en Piémont, 1544.

86. Les François défendent la ville de Metz contre l'empereur Charles-Quint, qui est obligé de lever le siége en 1552.

87. Progrès des armes des François sur les Espagnols & les Anglois. Prise de Calais en 1558.

88. La France inondée par les Protestans qui se firent donner plusieurs villes en ôtage en 1560.

89. Conjuration d'Amboise par les Protestans. Assemblée des notables à Fontainebleau en 1560.

90. Colloque de Poissy en 1561. Bataille de Saint Denis contre les Protestans, où le connétable de Montmorency fut tué en 1564.

91. Bataille de Jarnac, & mort du prince de Condé en 1566. Bataille de Moncontour en 1569.

92. Journée de la Saint-Barthelemi, où l'on fit main-basse sur les Protestans en 1572.

93. Ligue appellée Sainte, ou Ligue des Politiques. Grands mouvemens dans le royaume en 1573.

94. Henri III, assassiné à Saint-Cloud. Henri IV fait la conquête de son royaume en 1589.

95. Édit de Nantes. Henri IV est assassiné à Paris en 1610. Guerre civile pour le gouvernement. Guerre contre les Protestans en 1622.

96. Prise de la Rochelle & de plusieurs autres villes sur les Protestans, par le roi Louis XIII en 1628.

97. Les François aident Jean IV, roi de Portugal, à se maintenir sur le trône en 1640.

98. Traité de paix à Munster avec l'empereur & l'Allemagne en 1648.

99. Paix des Pyrénées. Mariage de Louis XIV; son faste & sa gloire en 1660.

100. Le roi d'Espagne établi & soutenu sur le trône contre les efforts de toute l'Europe en 1700.

101. Avénement du roi Louis XV à la couronne, & différens traités pour l'affermissement de la paix en 1715.

102. Naissance du dauphin, fils de Louis XV en 1729.

IIe Tableau.

Rois de France.

1. *Pharamond*, premier roi des François, sortis de la Franconie. Il est auteur de la loi salique; a régné huit ans, 420.

2. *Clodion*, second roi, dit le Chevelu, étendit ses États au-delà du Rhin, où il ne put se maintenir en 426.

3. *Mérouée*, troisième roi, chef de la première race, défit Attila en 451, & mit les François hors de la sujétion des Romains; il a régné dix ans, 449.

4. *Childéric*, quatrième roi, fut déposé en 450 pour ses vices. Gilon fut mis en sa place; mais Childéric fut rappellé à la couronne, & règne avec sagesse vingt six ans.

5. *Clovis*, roi, prince ambitieux & cruel. Premier roi chrétien, a fait de grandes conquêtes sur les Romains qu'il défit; a régné trente-deux ans en 485.

6. *Childebert I*, fils aîné de Clovis, eut pour partage le royaume de Paris. Il étoit avare & cruel; il tua son beau-frère Amalaric, roi des Visigots; a régné vingt-sept ans, 515.

7. *Clotaire I*; il se vit seul possesseur des États de Clovis par la mort de ses frères; il étoit vaillant, mais cruel; il fit brûler son fils Chramne dans une chaumière. Il eut trois femmes, & il mourut pénitent; a régné trois ans, 560.

8. *Caribert* n'est remarquable que par sa vie licencieuse. Il répudia sa femme Incoberge, & prit Méroftide, fille d'un ouvrier en laine; a régné six ans, 565.

9. *Chilperic*. Son règne fut troublé par des guerres civiles, causées par la cruauté de Frédégonde. Il fit tuer Mérouée son fils, répudia Adouer, sa première femme, & se défit de Galsuinde, sa seconde femme, pour épouser Frédégonde, qui le fit tuer en 574.

10. *Clotaire II* présenté au camp par sa mère Frédégonde, âgé de quatre mois, est

salué, comme roi, par les soldats. Il fut vaillant, mais cruel envers ses femmes. Il vécut quarante-quatre ans; mort en 632. — 588.

11. *Dagobert I*; il répudia sa femme pour épouser Nautilde, religieuse; puis il fit bâtir le monastère de Saint-Denis qu'il enrichit des dépouilles des autres églises. Il mourut en 638, régna dix ans; laissa Sigebert & Clovis en 639.

12. *Clovis II* épousa Batilde, esclave d'Erchinoald, maire du palais; son règne fut tranquille; il fit découvrir l'église de Saint-Denis pour faire l'aumône aux pauvres en 668.

13. *Clotaire III*, sous la conduite de Sainte-Batilde sa mère & d'Erchinoald. En 665 Ebroin, maire, oblige Sainte-Batilde de se retirer à Chelles qu'elle avoit fondée. Clotaire meurt en 668. — 670.

14. *Childeric II.* Ce prince fit raser Ebroin & Thierry, son frère cadet, qu'il mit à Saint-Denis; ce qui donna de grandes espérances de son courage; mais sa cruauté le fit tuer & la reine sa femme Bilhilde en 673.

15. *Thierry I* sort du couvent de Saint-Denis pour succéder à Childeric son frère; son indolence donna lieu à Ebroin de prendre les armes pour se maintenir en la qualité de maire. Ce prince n'eut rien de grand; mort en 691.

16. *Clovis III*, fils aîné de Thierry I, fut couronné par Pepin-le-Gros, maire du palais; il n'y eut rien de remarquable sous ce règne, qui finit au bout de cinq ans. Il meurt en 696.

17. *Childebert III*, second fils de Thierry, aima fort son peuple & la justice, mais il ne soutint pas la dignité de roi; toute l'autorité résidoit dans Pepin. Il mourut en 711.

18. *Dagobert III* succéda à Childebert son père. Ce prince ayant seulement fait la figure de roi pendant cinq années, meurt en 718. Il laissa un fils, nommé Thierry de Chelles, — 718.

19. *Chilpéric II.* La charge de maire du palais se vit partagée en deux sous le règne de ce prince, qui ne fut que de cinq années. Il fut installé sur le trône par Charles Martel, & mourut sans enfans en 721.

20. *Thierry II*, dit de Chelles, parce qu'il y fut élevé, fils de Dagobert, fut installé par Charles Martel qui, en 732, défait les Sarrasins, & tue Abderame leur général. Il meurt en 738.

21. *Childéric III*, dit le Stupide, fut dégradé, fut tondu & mis dans un couvent. Le pape Zacharie absout les François du serment de fidélité. Fin de la première race des rois Mérovingiens en 754.

Deuxième race.

22. *Pepin-le-Bref* se fait élire & couronner par Boniface. Il supprima les maires, tua un lion, battit les Saxons, défit Astolphe, roi des Lombards, & subjugua l'Aquitaine. Il mourut d'hydropisie après avoir régné 17 ans en 752.

23. *Charlemagne.* Ce prince fut orné de toutes sortes de vertus; il fut le défenseur de l'église, la gloire des armes & des sciences. Il créa les pairs de France; il établit l'université de Paris, 768.

24. *Louis I*, dit le Débonnaire. Le naturel facile de ce prince rendit son autorité méprisable. Il fut déposé, puis rétabli par les François; il partagea l'autorité royale avec ses enfans en 814.

25. *Charles II*, dit le Chauve, roi & empereur par la mort de ses frères, fit accord avec les Normands, & réprima les Bretons. Il fut empoisonné par Sedecias, juif, son médecin, en 841.

26. *Louis II*, dit le Begue, fut doué d'une prudence & d'un courage si relevé qu'il fut l'admiration de son siècle. Il ne régna que deux ans en 877.

27. *Louis III & Carloman*, fils illégitimes de Louis-le-Begue, succédèrent en qualité de régens du royaume, qu'ils partagèrent entre eux. Ces deux princes ne sont comptés que pour un en 879.

28. *Charles-le-Gros*, empereur, fils de Louis-le-Germanique. Ce prince après s'être vu empereur des Romains, roi, régent de France, & roi de Lombardie, fut abandonné de tous, & fut mourir dans un village en 886.

29. *Eudes.* Après la mort de Charles-le-Gros, Eudes, fils de Robert, monta sur le

trône qu'il usurpa, & fut dix ans après forcé de le remettre à Charles-le-Simple en 901.

30. *Charles III*, dit le Simple. Ce prince fut malheureux. Il tua Robert qui s'étoit fait sacrer roi, mais perdit le combat. Il fut trahi, fait prisonnier, & mené à Péronne, où il mourut, 902.

31. *Raoul*, roi de Bourgogne, qui avoit usurpé la couronne à Charles-le-Simple par l'infidélité de Hugues. Le grand-duc des François eut un règne de 12 ans, plein de traverses. Il mourut à Auxerre le 15 janvier 936. — 923.

32. *Louis IV*, dit d'Outremer, emmené en Angleterre par sa mère, est rappellé par les Etats de France après la mort de Raoul : mais il fut si malheureux, qu'on le fit trois fois prisonnier. Il mourut d'une chûte de cheval, l'an 954. — 936.

33. *Lothaire*, fils de Louis d'Outremer, fit la guerre en Lorraine contre l'empereur Othon II qu'il repoussa vaillamment, & le chassa de devant Paris; il régna 31 ans, 955.

34. *Louis V*, dit le Fainéant, le dernier de sa race; mourut âgé de 20 ans. Il ne régna qu'un an sans enfans, sans amis, & sans avoir rien fait digne de mémoire. — Il finit la race de Charlemagne en 987.

Troisième race.

35. *Hugues Capet*, maire du palais, chef de la troisième race, élu roi de France par les Etats du royaume, à l'exclusion de Charles de Lorraine, oncle paternel de Louis V. Ce prince supprima la qualité de maire du palais, établit les maréchaux, ordonna que le titre de roi ne seroit donné qu'à l'aîné, que les frères auroient un apanage. Il mourut l'an 997; a régné 10 ans. -- 987.

36. *Robert I*, fils de Hugues Capet, prince sage, pieux, résolu, savant, contint les grands dans leurs devoirs. Il régna 34 ans; mourut en 1031. — 1997.

37. *Henri I*, fils de Robert, vainquit trois fois Baudouin, comte de Flandres, & Eudes, comte de Champagne, que sa mère animoit contre lui. Il mourut en paix en 1060. — 1031.

38. *Philippe I du nom*, sous la tutelle de Baudoin, comte de Flandres, devint avare, voluptueux & sans foi. Il fut deux fois excommunié, puis absous. Il mourut en 1108. — 1060.

39. *Louis VI*, dit le Gros, prince pieux, généreux & vaillant, réprima les grands qui vouloient troubler son royaume, battit les Anglois. Louis vécut 60 ans & en régna 29. Il mourut en 1137, regretté de tous. Il laissa cinq fils & une fille, 1108.

40. *Louis VII*, dit le Jeune. Il brûla 1300 personnes dans l'église de Vitry-le Brûlé; & pour pénitence fit la croisade en 1148. Il répudia sa femme Éleonore, qui se maria à Henri II, roi d'Angleterre. Il mourut en 1180; a régné 43 ans. -- 1137.

41. *Philippe II*, Auguste, chassa les comédiens, les juifs & les cabaretiers. Il établit le prévôt des marchands; acheva l'église de Notre Dame, ferma Paris & Vincennes de murs. Il meurt en 1223. --- 1180.

42. *Louis VIII*, dit le Lion, prend plusieurs places aux Anglois en 1226; bat les Albigeois, & réunit le Languedoc à la couronne. Il mourut après trois ans de règne en 1226. — 1223.

43. *Louis IX*. Il soumit plusieurs seigneurs rebelles en 1248; va en croisade en Egypte. Il est rançonné & revient. Il fonde les Quinze-Vingts en 1270; il retourne en croisade, & meurt de la peste à Tunis, âgé de 56 ans; régna 44 ans. --- 1227.

44. *Philippe III*, dit le Hardi, proclamé roi au camp devant Tunis. Vêpres Siciliennes. Il mourut à Perpignan, âgé de 40 ans. C'est de lui que sort la race des Valois, 1270.

45. *Philippe IV*, dit le Bel, grand prince; fit brûler la bulle d'excommunication de Boniface, fit brûler les templiers, & rendit le parlement sédentaire. Il mourut en 1314 à 46 ans; il régna 28 ans. --- 1285.

46. *Louis X*, dit le Hutin *ou* Mutin, ne fut pas aimé. Il fit pendre Enguerrand de Marigni, & fit étrangler Marguerite de Bourgogne sa première femme; rappella les juifs. Il mourut de poison en 1316; il régna 2 ans. — 1314.

47. *Philippe V*, dit le Long, à cause de

sa haute stature, deuxième fils de Philippe-le Bel, & frère de Louis Hutin auquel il succéda, eut autant de bonté que son frère eut de violence. Il mourut aimé en 1322, âgé de 28 ans. --- 1316.

48. *Charles IV*, dit le Bel, troisième fils de Philippe-le Bel, succéda à Philippe le Long, son frère. Ce prince eut peu de défauts & beaucoup de rares qualités pour la justice. Il décéda âgé de 34 ans en 1328; il régna 7 ans. --- 1322.

49. *Philippe VI de Valois.* Ce prince fut reconnu roi par les Etats du royaume, & sacré le 28 mai l'an 1328, comme cousin germain des trois derniers rois. Le Dauphiné donné à la France par Imbert. Philippe décéda en 1350, âgé de 57 ans; régna 23 ans. --- 1328.

50. *Jean I*, dit le Bon. Ce prince fit décapiter Raoul, connétable de France; quoique vaillant fut pris en la journée de Poitiers par les Anglois; délivré au traité de Bretagne, & décéda en l'an 1364; régna 14 ans. -- 1350.

51. *Charles V*, surnommé le Sage. Ce prince fut beaucoup aimé, honoré & redouté des siens & des étrangers pour ses vertus singulières. Il rétablit Henri sur le trône de Castille, & fit décapiter Pierre-le-Cruel, roi de Castille; il réduisit les armes de France à trois fleurs de lys. Meurt en 1380; a régné 16 ans. --- 1365.

52. *Charles VI* monta sur le trône sous la tutelle des ducs de Berri, d'Orléans & de Bourgogne. ses oncles, qui chargèrent les peuples d'impôts. Il tomba en phrénésie; mort en 1422, âgé de 54 ans. - - 1380.

53. *Charles VII*, fils de Charles VI, qui fut si dénaturé qu'il voulut ôter la couronne à ce prince pour la donner à Henri V, roi d'Angleterre, son gendre; mais Dieu ayant suscité la Pucelle d'Orléans qui chassa les Anglois, il monta sur le trône. Craignant le poison, il se laissa mourir de faim en 1461, âgé de 58 ans. - - 1422.

54. *Louis XI* fut un prince vindicatif, méfiant & dissimulé. Il traita avec mépris les grands qui avoient fidellement servi son père, & n'éleva que des gens de néant; il fit décapiter le connétable Saint Pol; il institua l'ordre de Saint Michel. Il mourut en 1483, âgé de 60 ans. --- 1461.

55. *Charles VIII* épousa Anne de Bretagne. Cette province fut unie à la couronne par ce mariage. Il conquit le royaume de Naples en quatre mois; vint à Rome, où, à son arrivée la muraille tomba. Il y reçut d'Alexandre VI le titre d'empereur d'Orient, fut investi du royaume de Naples, & couronné roi de Sicile; a régné 15 ans; meurt en 1498, âgé de 27 ans. -- 1483.

56. *Louis XII*, dit le Père du Peuple. La France ne fut jamais si puissante en armées, en nobles, en marchands, en peuple & en richesses. Il soumit le duché de Milan, la Lombardie, la république de Gênes; il fit suspendre Jules II de la papauté. Il mourut sans enfans mâles l'an 1515, âgé de 53 ans. -- 1498.

57. *François I du nom* succéda à Louis XII. Ce prince fut très-vaillant, quoique peu assisté de la fortune. Il combattit la puissance de Charles-Quint, son beau-frère, qui vouloit envahir la France; & résista contre toute l'Europe liguée contre lui. Il fut pris par les Espagnols à Pavie, ensuite délivré. Il mourut à Rambouillet en 1547, âgé de 52 ans. --- 1515.

58. *Henri II*; il fit plusieurs ordonnances contre les blasphémateurs; pour la réforme des habits & le soulagement des campagnes. Il fut le protecteur de la religion contre les protestans, & fit avorter les desseins de Charles-Quint; il régna treize ans, & mourut de la blessure que lui fit le comte de Montgommeri, âgé 41 ans. --- 1547.

59. *François II*, roi de France & d'Ecosse par Marie Stuard sa femme. Il ne régna que dix huit mois sous la régence de Catherine de Médecis & le gouvernement du cardinal de Lorraine & du duc de Guise, ce qui causa l'éloignement des princes du sang qui voulurent tuer le cardinal & le duc, & se saisir du roi. Louis, prince de Condé, fut condamné à mort; ce qui n'eut pas d'effet par celle du roi, 1559.

60. *Charles IX* ordonna à ceux qui ne voudroient pas reconnoître l'autorité de l'église de sortir de France; ce qui causa une guerre cruelle avec les protestans & le mas-

ſacre des huguenots, le jour de Saint-Barthélemy. Il mourut âgé de 24 ans en 1574. — 1560.

61. *Henri III* renonça à la couronne de Pologne pour être roi de France. Son règne fut troublé par les guerres civiles excitées par le duc de Guiſe, qui, ſous prétexte de la religion, ſappoit l'autorité royale. Il fut tué à Saint-Cloud par un jacobin, 1589. — 1374.

62. *Henri IV*, déclaré roi malgré les efforts de la ligue. Après pluſieurs victoires, il ſe fit catholique, & par ce moyen reconnu pour roi de France & fils aîné de l'égliſe; il conquit la Savoye en quarante jours. Ce bon prince fut aſſaſſiné par Ravaillac la 20e année de ſon règne en 1610. — 1589.

63. *Louis XIII*, roi de France & de Navarre, fut un prince pieux, bon, & qui aima la juſtice. Il ſuccéda à Henri IV à l'âge de 9 ans ſous la régence de Marie de Medecis ſa mère. Il épouſa en 1615 Anne d'Autriche, fille de Philippe III, roi d'Eſpagne; enfin, après avoir rendu la France triomphante de toutes parts, abattu l'héréſie & humilié la maiſon d'Autriche, il mourut en 1643, laiſſant pour enfans Louis XIV & Philippe d'Orléans. --- 1610.

64. *Louis XIV*, roi de France & de Navarre, né le 5 ſeptembre 1638. La fameuſe bataille de Rocroi, donnée le 5e jour de ſon règne, fut un préſage de ſa grandeur future, ſes victoires continuelles, les grandes armées, ſes bâtimens ſomptueux, la magnificence, ſes académies, 250 égliſes bâties, des manufactures pour le commerce, & enfin tant d'autres belles choſes qu'il a faites lui ont donné le titre de *Grand*. Mort en 1715. -- 1643

65. *Louis XV*, né le 15 février 1710, ſuccéda à Louis XIV ſon biſayeul en 1715; mort au mois de mai 1774.

FURET DU BOIS JOLI.

Jeu de ſociété.

Voyez à l'article ATTRAPE. (*jeux d'*)

G

GAGES.

GAGES *des jeux de société.* Les personnes qui s'amusent à certains jeux de société sont dans le cas de laisser des gages en faisant des fautes ; elles sont ensuite obligées de subir une pénitence pour retirer leurs gages. Cette pénitence est arbitraire, au jugement de la dame ou reine du jeu, dépositaire des gages, & l'exécution peut s'en remettre au lendemain, ou même à un autre jour plus éloigné.

On impose de petites peines légères ou plaisantes aux personnes que l'on veut ménager, & on tire parti des talens de toutes celles qui en ont ; ainsi on peut demander pour le lendemain un joli air à une demoiselle qui sait chanter ; un dessin à celle qui sauroit dessiner ; quelques morceaux de poésie ou d'imagination à ceux auxquels on peut supposer le talent de produire de pareils ouvrages ; mais comme s'ils étoient faits à l'impromptu & tout-à-fait sur le champ, difficilement seroient-ils bons. Il est à propos de donner aux auteurs au moins vingt-quatre heures pour se préparer à acquitter leurs dettes ; & le moment de cet acquittement étant venu, c'est un nouveau plaisir qu'on procure à la compagnie. Il peut être très-varié si les payeurs sont en grand nombre, & si l'on permet à ceux qui ne sont pas en état d'acquitter leur tâche, de la faire remplir par d'autres à leur acquit. Si la dame, arbitre du jeu, n'est pas contente de la manière dont la tâche est remplie, elle peut en imposer une plus forte, & suspendre la reddition du gage.

Entre les pénitences que l'on peut imposer aux gens d'esprit d'une société, les suivantes sont les plus ordinaires.

1°. On peut leur commander, pour amuser la compagnie, d'apporter le lendemain ou un jour indiqué, quelques petites facéties, telles que des *rébus*, des discours en *équivoques*, (honnêtes cependant), des charades ou petites énigmes, ou logogriphes en prose ; des anagrammes, & quelques contes en prose qui soient courts & plaisans sans être scandaleux.

2°. On peut encore demander au même ou à quelqu'autre homme de la compagnie des petits vers galans ou amusans ; *stances*, *sonnet*, *madrigal*, *épigramme*, *chanson*, ou *triolet.* Si l'on veut augmenter la difficulté de son travail, il faut lui ordonner de faire une énigme ou un logogriphe sur un mot donné, mais en secret ; des vers *acrostiches* sur un nom indiqué ; des *vers par écho* ; des *bouts-rimés* en lui prescrivant les rimes ; une chanson sur un air noté, & qu'il est obligé de parodier, &c.

3°. Il étoit fort en usage autrefois de proposer des questions galantes & de les donner à décider aux gens d'esprit des sociétés auxquelles les dames présidoient ; nous en avons la preuve dans nos anciens livres manuscrits & imprimés en françois & en italien, un peu avant & depuis la renaissance des lettres dans ces deux pays. La plupart des poésies, des troubadours ne roulent que sur des questions proposées & décidées aux cours d'amour de Provence, de Forcalquier, de Montpellier & de Narbonne. Les ouvrages de Pétrarque & de Bocace sont remplis de pareils jeux d'esprit. Tous les beaux esprits & nouvelistes Italiens ont imité leurs maîtres à cet égard, & jusqu'au milieu du siècle dernier les François ont aussi suivi leur exemple. Mademoiselle de Scuderi a fait des volumes entiers en ce genre, & ses romans en sont pour ainsi dire farcis.

C'étoit en traitant ces belles questions que se faisoit admirer, il y a plus de cent ans, ce style affecté qui s'appelloit le langage des ruelles & le jargon des précieuses ; mais je suis persuadé qu'une dame qui voudroit aujourd'hui renouveller ce bel usage dans sa société, soit à la ville, soit à la campagne, se donneroit un ridicule, & ennuyeroit fort sa compagnie. Le siècle de la fade galanterie est passé, &

heureusement ne reviendra plus ; mais on peut donner à un jeune homme d'esprit de la société l'ordre d'agiter & de décider quelques questions, moitié galantes, moitié plaisantes, qui lui donnent occasion de faire briller ses talens & même de manifester du sentiment. S'il a du goût, il sentira qu'il doit être court dans ses décisions, & qu'il sera mieux d'appuyer son avis par des exemples, que par de longs raisonnemens.

On peut aussi charger la même personne de faire un petit roman ou conte de fées, dans le genre que la reine du jeu voudra lui prescrire, en lui donnant même le titre, le lieu de la scène & le nom des acteurs. Deux ou trois jours & quelquefois moins, pourroient suffire à un homme d'esprit pour exécuter un pareil ordre, & il ne faut pas croire qu'en fixant le sujet & désignant les acteurs, la besogne devienne plus difficile ; au contraire, plus les idées sont fixées, plus il est aisé à un homme d'esprit de les remplir.

4°. Enfin, l'on peut donner pour pénitence d'arranger des proverbes du soir au lendemain en en donnant le mot, mais tout bas, à celui que l'on chargera de les faire exécuter. Ces proverbes joués ainsi, pour ainsi à l'impromptu, sont quelquefois infiniment plus piquans & plus plaisans que ceux préparés de longue main dont les cannevas sont imprimés : on a le plaisir de deviner le mot, & celle qui l'a donné, juge si l'on a bien saisi son idée. J'ai vu remplir de pareilles tâches avec un grand succès, quoique les proverbes donnés fussent très difficiles & fort singuliers. On en peut juger par ceux que je vais indiquer.

Tems pommelé, femme fardée, ne sont pas de longue durée.

Il est fort libéral, il ne mange point le diable qu'il n'en donne les cornes.

Les gens que vous tuez se portent assez bien.

Entre deux vertes une mûre. Il ne faut point se moquer des chiens qu'on ne soit hors du village.

Il faut mourir petit cochon, il n'y a plus d'orge.

(*Extrait du Manuel des Châteaux.*)

GALLET. (*jeu de*)

C'est une espèce de jeu de disque que l'on joue en chambre, sur une table à rebords, longue & bien unie. On pousse des pallets d'ivoire, de marbre ou de cuivre vers un but placé à l'extrémité de la table, & fort proche d'un endroit où les pallets tombent & se perdent. L'adresse consiste à approcher le plus près du but qu'il est possible sans tomber dans le fossé ; on tâche d'éloigner ou de précipiter le pallet de son adversaire qui s'y seroit placé le premier, & de rester à sa place. Le gallet qui se trouve le plus près du but gagne la partie.

GLOBE. (*nouveau jeu du*)

On a marqué sur le plateau de ce jeu les noms de huit endroits. 1°. Gonesse. 2°. Saint-Aury. 3°. La Butte aux Cailles. 4°. La prairie de Nesle. 5°. Meudon. 6°. Champlâtre. 7°. Luxembourg. 8°. Béthune.

Manière de jouer à ce jeu.

L'on a une pirouette formant un globe à huit faces numérotées, que l'on fait tourner sur un plateau où est le plan de ce jeu.

L'on convient de la mise entre les joueurs avant de commencer, & l'on tire au plus haut point à qui commencera le premier, ensuite, lorsque la partie est finie, la droite recommence à son tour.

Celui qui ira à Gonesse, retirera sa mise.

Celui qui ira à Saint-Aury, restera pour recommencer après le nombre des joueurs, en cas que la partie ne soit point finie.

Celui qui ira à la Butte anx Cailles remettra une seconde mise, & se retirera pour recommencer après Meudon.

Celui qui ira à la prairie de Nesle, retirera deux mises.

Celui qui ira à Meudon payera deux mises, pour l'empêcher de tomber dans l'eau.

Celui qui ira à Champlâtre, restera jusqu'à ce que l'on vienne le relever au second tour.

Celui qui ira au Luxembourg, remettra les mises à tous ses compagnons restans.

Celui qui ira à Béthune, prendra ce qu'il y aura sur le jeu, & il finit.

L'on peut aussi jouer à ce jeu, au choix des personnes, à qui amenera l'endroit que l'on desire.

Chacun marque son choix, l'on tire, & celui qui amène le premier son chiffre, gagne la partie.

Ce jeu se trouve au magasin de tabletterie, rue des Arcis, au Singe vert.

GOBILLES. (*jeu des*)

C'est un jeu d'écolier. Les gobilles sont de petites boules de pierre ou de marbre qu'on lance avec force avec le pouce, en les ajustant contre une autre bille qui sert de but. L'adresse consiste à la frapper de loin. On joue aussi avec des gobilles à la fossette.

GRAMMAIRIEN. (*le*)

Jeu utile aux enfans & à ceux qui veulent apprendre à lire.

Un enfant qui commence à exprimer ses pensées par la parole, parviendra facilement avec ce jeu à reconnoître ses lettres, & à les nommer. Le jeu fixant presque toujours l'attention des enfans, paroît le moyen le plus convenable pour leur éviter les peines qu'ils ont ordinairement pour apprendre à lire. Lorsqu'ils auront la connoissance de leurs lettres, à quoi on les appliquera d'abord, en les amusant, on les occupera utilement à la formation de quantité de mots que les coups de dez peuvent donner. Ceux qui enseigneront ce jeu prendront le soin d'expliquer aux jeunes gens la signification de chaque mot, & de les instruire suivant la portée de leur âge & de leur pénétration. Ils leur feront remarquer quand un mot sera complet par le son, & ne le sera point par les lettres amenées. L'intérêt attaché à la composition de chacun des mots amenés, aidera à en faciliter l'impression dans la mémoire de l'enfant, à qui, après s'en être rendu un grand nombre familier, il coûtera peu de se perfectionner à la lecture dans les livres. Les jeunes personnes étant suffisamment avancées, on pourra aussi leur faire connoître les chiffres, & même leur apprendre à compter. On peut mettre un prix aux jettons, payer les élèves, & les avantager en proportion de leurs progrès.

Règles du jeu.

Chaque joueur aura au moins 12 jettons.

On jouera avec huit dez, sur lesquels seront gravés six de chacune des figures désignées à la fin de cet article, & dans l'ordre où elles s'y trouvent, en commençant pour le premier dé, par une croix, jusqu'à la lettre E comprise, & de suite pour les sept autres dez.

Celui qui amenera le premier la lettre A, commencera le jeu.

Celui qui amenera ensuite la lettre B jouera le second, ainsi des autres en suivant l'ordre des lettres de l'alphabet.

Celui qui ne pourra former un mot quelconque des huit lettres qu'il aura amenées, en jouant, soit noms personnels, comme *Jacob*, *Sara*; soit tous autres noms, comme *cheval*, *vache*, *bled*, *Paris*, ou noms adjectifs, comme *bel*, *riche*, *rouge*; soit tems des verbes, comme *avoir*, *être*, *parle*, *buvoit*, *dira*; soit adverbes, comme *tard*, *trop*; soit enfin pronoms, comme *qui*, *quel*, *celui*, *cela*, ou articles, comme *le*, *du*, *les*, *des*, *aux*. Celui donc qui n'aura pu former aucun mot passera son tour, & mettra un jetton sur le jeu, qui sera enlevé par celui des joueurs qui, le premier, amenera ensuite un mot complet, & ce dernier prendra tous les jettons qui pourroient être sur le jeu pour pareille perte. Indépendamment de ce gain, il se fera encore donner un jetton par chacun des joueurs, comme il le feroit s'il n'y avoit rien sur le jeu.

Lorsque le joueur n'aura pu former de ses huit lettres un mot pour gagner, on observera, s'il est possible d'en assembler un pour le faire perdre d'après la table ci-jointe; mais la formation du mot le plus avantageux sera toujours au choix du joueur.

Celui qui amenera quatre lettres de l'alphabet de suite, comme A B C D ou N O P Q, se fera donner un jetton par chaque joueur; s'il en amène cinq, il s'en fera donner deux, & s'il en amène six, il lui sera payé trois jettons.

Celui

Celui qui amenera un des mots contenus dans la table alphabétique, se fera donner par chaque joueur, ou leur donnera à chacun ce qui est marqué en perte ou gain. S'il amène le mot *Dieu*, tous les jettons des joueurs de mise ou de gain, feront à lui; mais s'il amène le mot *Démon*, il mettra sur le jeu tout ce qu'il a, qui ne pourra être enlevé que par celui qui amenera ensuite le mot *Dieu*; le joueur qui aura ainsi tout perdu d'un coup empruntera, & sera à la merci de ses compagnons.

Pour les chiffres, en les transposant, soit de côté, ou de haut en bas l'un sur l'autre, on formera des nombres & des additions, & qui prépareront les jeunes gens à de plus grandes opérations d'arithmétique.

Table alphabétique des mots qui concourent au gain & à la perte.

A

Adam perd	3.
Ame gagne	3.
Ange gagne	3.
Amitié gagne	3.
Arche gagne	2.

B

Beau gagne	2.
Bête perd	2.
Bien gagne	2.
Bon gagne	2.
Bonheur gagne	2.
Bouche gagne	2.
Bras gagne	2.
Bourg gagne	2.

C

Ciel gagne	3.
Colère perd	3.
Corps gagne	2.
Cœur gagne	2.
Canal gagne	2.
Cruel perd.	4.
Curieux perd	3.

D

Doigt donne	2.
Don gagne	2.
Desir gagne	2.
Divin gagne	3.
Divinité gagne	3.
Dez gagne	2.
Dieu gagne	tout.
Démon perd	tout.
Doux gagne	2.
Dur perd	2.

E

Etang gagne	2.
Envie perd	3.
Enfant gagne	2.
Écho perd	2.
Eglise gagne	4.
Étaü perd	2.
Évêque gagne	3.

F

Figure gagne	2.
Feinte perd	3.
Fidele gagne	2.
Furieux perd	3.
Front gagne	2.
Faux perd	2.
Foi gagne	2.
Folle perd	4.
France gagne	4.

G

Gentil gagne.	2.
Gain gagne	2.
Gîte gagne	2.
Grand gagne	2.
Gueux perd	2.

H

Honneur gagne	3.
Habile gagne	2.
Haîne perd	2.
Héros gagne	2.
Hiver perd	2.

J

Idiot perd	2.
Idole perd	2.
Jaloux perd	2.
Juge gagne	2.
Jurement perd	3.
Joue gagne	2.
Jambe gagne	2.
Jetton gagne	2.

K

Kalende gagne	2.

L

Larcin perd	2.
Loix gagne	2.
Luxe perd	3.

M

Mal perd	2.
Malheur perd	2.
Marie gagne	6.
Mère gagne	4.
Monde perd.	2.
Mort perd	4.

N

Noble gagne	2.
Noël gagne	2.
Noir perd	2.
Nuit perd	2.

O

Oreille gagne	2.
Orange gagne	2.
Odeur gagne	2.
Ombre perd	2.
Or gagne	2.
Orage perd	2.

P

Prière gagne	3.
Poisson gagne	2.
Pieux gagne	2.
Peste perd	4.
Poison perd	4.
Parent gagne	2.
Pascal gagne	2.
Père gagne	4.

Q

Quai gagne	2.
Quart gagne	2.
Quarré gagne	2.
Quille gagne	2.

R

Raison gagne	2.
Rome gagne	2.
Ruine perd	2.
Rufe perd	2.
Rivière gagne	2.

S

Sage gagne	2.
Saint gagne	2.
Sale perd	2.
Soupir perd	2.
Son gagne	2.
Songe perd	2.

T

Tems gagne	2.
Tigre perd	2.
Trafic gagne	2
Tyran perd	2
Tête gagne	2

V

Vérité gagne 3.
Vertu gagne 2.
Vice perd 3.
Voix gagne 2.
Vie gagne 3.
Ville gagne 2.
Village gagne 1.
Vente gagne 1.

X

Xaintes gagne 2.

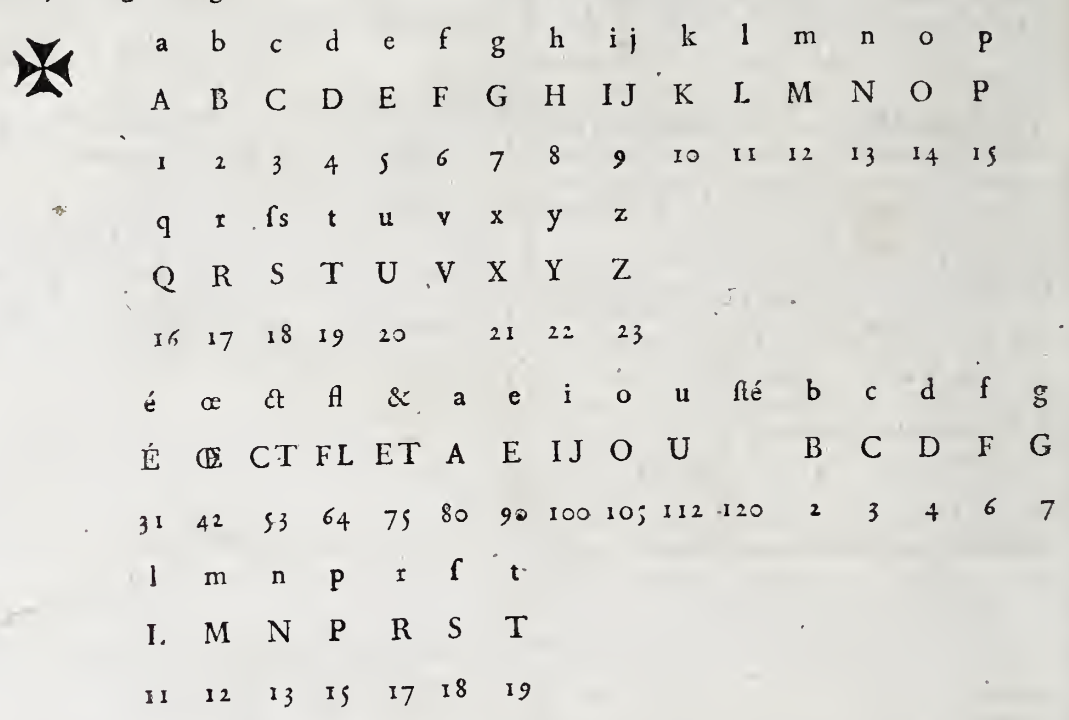
Y

Yeux gagne 2.
Yvre perd 2.

Z

Zèle gagne 2.

Nota. On fera connoître aux enfans les noms de la table qu'ils auront amenés, comme ville, bourg, village, & tous ceux dont ils n'auront aucune connoiſſance.



a	b	c	d	e	f	g	h	i j	k	l	m	n	o	p	
A	B	C	D	E	F	G	H	IJ	K	L	M	N	O	P	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
q	r	ſs	t	u	v	x	y	z							
Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z							
16	17	18	19	20		21	22	23							
é	œ	ct	fl	&	a	e	i	o	u	ſté	b	c	d	f	g
É	Œ	CT	FL	ET	A	E	IJ	O	U		B	C	D	F	G
31	42	53	64	75	80	90	100	105	112	120	2	3	4	6	7
l	m	n	p	r	ſ	t									
L	M	N	P	R	S	T									
11	12	13	15	17	18	19									

On trouve le carton & les dez de ce jeu au magaſin de tabletterie, rue des Arcis, au Singe vert.

GRECQUE (*jeu de*)

Voyez à l'article (*j'aime mon amant par* B.)

GUERRE. (*jeu de la*)

Ce jeu eſt compoſé de quarante cartes; ſavoir, neuf de canonniers, neuf d'épées, neuf de piquiers & neuf d'eſcadrons, qui ſont repréſentés par le pique, le treffle, le carreau & le cœur. Les quatre autres cartes qui achevent les quarante, ſont nommées la force, la mort, le général d'armée, & le priſonnier de guerre. Cela préſuppoſé, voici comme on procède à ce jeu.

1°. L'on peut jouer depuis deux perſonnes juſqu'à douze, donnant à chacun autant de cartes qu'il ſera accordé par la compagnie, après avoir convenu du prix du jeu.

2°. Les rois ne valent pas plus les uns que les autres, les reines ſe jouent après les rois; le général d'armée qui eſt la carte repréſentée par un général d'armée ſuit après la reine; enſuite vient le priſonnier de guerre, qui eſt la carte repréſentée par un chef du parti ennemi; après le priſonnier de guerre les valets, & après ceux-ci les as, qui ſont quatre figures repréſentées en quatre différentes poſtures; ſavoir, le premier, un canonnier, le ſecond, un ſoldat tenant une épée nue à la main, le

troisième représentant un bataillon, & le quatrième un escadron de cavaliers. Après les as les dix, les neuf, les huit, les sept, les six, tous l'un après l'autre; & quand on aura donné à chacun ses cartes, l'on ne retournera point la carte qui suivra. On conviendra avant de donner les cartes de ce qu'on veut jouer & mettre chacun au jeu. L'on mettra ce qui sera fixé par la compagnie.

3°. Ayant vos cartes en votre main, s'il se rencontre que vous ayez la carte de la mort, votre coup est perdu, & vous ne tirerez rien du jeu pour cette partie, vous mettrez vos cartes dessous celles qui restent du jeu.

4°. S'il vous arrive la carte appellée la force, vous tirerez deux marques; & s'il se trouve que la force soit avec la mort, vous la mettrez aussi dessous; mais quand la force ne se trouvera point dans la main avec la mort, vous ne laisserez pas que de la mettre dessous, & celui qui aura donné les cartes vous donnera la carte de dessus, vous combattrez avec les autres, & vous tirerez les deux marques, comme il vient d'être dit.

5°. S'il arrive que vous ayez le général d'armée, & que vous vous laissiez prendre, vous payerez votre rançon à celui qui vous prendra; mais s'il arrive que vous fassiez votre levée de la même carte avec votre général, vous gagnerez tout ce qui sera au jeu de reste.

6°. S'il vous arrive dans la main le prisonnier de guerre, vous doublerez votre jeu; si mieux vous n'aimez mettre vos cartes sous le jeu, & ne prétendrez rien pour ce coup-là. Les autres qui resteront combattront les uns contre les autres pour avoir ce qui demeurera de reste du jeu.

7°. Ce jeu se joue toujours; il n'y a point de passe. Le premier en carte joue, & le second après, le troisième ensuite, ainsi du reste. La plus haute carte emporte la plus basse, la primauté l'emporte, & celui qui a le plus de levées prises, gagne tout ce qu'il y a sur le jeu.

8°. Vous observerez qu'ôtant les quatre cartes ci-dessus nommées, qui sont la mort, la force, le général & le prisonnier de guerre, il en restera encore trente-six, avec lesquelles vous pourrez jouer à d'autres jeux de cartes.

H

HISTOIRE.

HISTOIRE, ou *Description historiographique du royaume de France, ou l'émulation françoise; jeu aussi utile que curieux, par Moithey, ingénieur géographe.*

Règles du jeu.

On joue à ce jeu comme à l'oie avec deux dez. Chacun doit avoir une marque & nombre de jettons pour mettre au jeu & sur les cases.

1°. Etant d'abord parti de Paris, première case, on va à l'Orléanois; & après avoir parcouru toutes les provinces de France, on revient à Paris, dernière case, où le premier arrivé gagne ce qui est sur le jeu, & sur les cases dont il donne le tiers au guide.

2°. On choisit un guide de voyage, lequel est obligé de nommer, à celui qui a le dé, les villes ou pays de la case où il lève sa marque, & le gouvernement où ces lieux sont situés. S'il y manque il met un jetton au jeu, & celui qui a le dé doit répéter après lui, sous même peine.

3°. A tous les noms de gouvernement on double, excepté à Limosin, Béarn & Bourgogne; & quand on a amené deux dez de même nombre, on double aussi.

4°. Quand il y a une marque sur une ville capitale, tous ceux qui posent leurs marques sur les cases du gouvernement lui donnent un jetton.

5°. Celui qui lève sa marque d'une case

où il y a villes & ports de mer, y laisse autant de jettons.

6°. Celui qui en avançant rencontre des jettons sur les cases les enlève pour lui, mais en retournant, non, il passe par dessus.

7°. Celui qui sera à Béarn y demeurera deux tours, à moins qu'un autre n'y vienne.

8°. Celui qui est rencontré paye à l'autre; mais sur les villes capitales il met au jeu autant de jettons qu'il y a de joueurs.

9°. Quand le lieu où on retourne est occupé d'une marque ou de jettons, on se met à la première case vacante d'ensuite.

10°. Avant que de commencer, on met chacun six jettons au jeu; mais celui qui a le dé le premier n'en met que trois.

Autre manière de jouer à ce jeu.

1°. Chacun des joueurs donnera à sa marque le nom d'une des grandes provinces, au sort ou au choix.

2°. On ne suivra des règles ci-dessus que la 1re & la 2e sans guide, la 4e, la 7e, 8e, 9e & 11e.

3°. Celui qui posera sa marque sur la capitale de la province de son nom, gagnera la partie.

4°. Toutes les fois qu'on posera sur les cases de la province d'un autre, on lui donne a un jetton, & on en mettra un au jeu; mais si c'est sur la capitale, on le fera sortir du jeu.

Chaque case porte les noms de plusieurs villes & provinces, & marque quelques particularités du canton.

HISTOIRES ou *Fables racontées sur chaque proverbe.* (*jeu des*)

L'on peut faire choisir à chacun son proverbe, & là-dessus l'on vous obligera de conter quelque histoire ou quelque fable sur ce sujet, comme si l'on a dit, *qui trop embrasse mal étraint*; l'on doit conter là-dessus l'histoire de quelque homme qui a eu plusieurs desseins, & n'en a pu faire réussir aucun; soit de quelque avaricieux, qui a voulu avoir trop de richesses & est devenu gueux, ou de quelque ambitieux qui ne pouvant se rassasier d'honneurs, est tombé dans l'infamie.

On peut aussi alléguer la fable du chien qui passant sur un pont avec une pièce de chair à la gueule, en voyant une autre représentée dans l'eau la voulut encore avoir, & ayant laissé tomber celle qu'il tenoit pour prendre l'autre qui n'étoit qu'un fantôme, il trouva qu'il n'avoit plus rien; c'est-là une vraie fable d'Esope; & je n'entends pas que l'on use seulement de celles là, mais de celles des poëtes, telles qu'il y en a dans l'Iliade ou l'Odyssée d'Homère, ou dans les Métamorphoses d'Ovide.

Sur le proverbe, *on revient sage des plaids*; l'on racontera l'histoire de quelque homme mal conseillé qui a consumé toute sa vie & ses moyens à plaider, ou plutôt qui n'ayant eu qu'une affaire ou civile ou criminelle, a été si malheureux, qu'après avoir été infiniment rebuté de ses longues poursuites & des chicaneries que l'on lui a faites, il a trouvé enfin tant d'injustice parmi les hommes, qu'il a protesté de ne plus retomber en ce péril; ainsi il est revenu plus sage des plaids, qui, en notre vieux langage, sont les lieux de la plaidoyerie ou la plaidoyerie même. Un homme qui avoit passé par-là disoit aussi qu'il aimoit mieux céder à son adverse partie, la moitié de ce qui étoit en contestation, par ce que si le procès continuoit, ni l'un ni l'autre n'en jouiroient, de quelque côté qu'il pût y avoir gain de cause, & que les frais de justice en consumeroient encore davantage.

Sur le proverbe, *qui bien aime, bien châtie*; on peut raconter l'histoire de quelque anciens Grecs ou Romains qui aimoient bien leurs fils, & n'ont pas laissé de les punir sévérement de leurs fautes. Au cas que l'on trouve cela trop sérieux, si l'on veut, l'on racontera l'histoire de quelque mari, passionnément amoureux de sa femme; mais qui ne laissera pas de la châtier, quand elle aura fait quelque faute, lorsqu'elle l'aura traité avec mépris, qu'elle aura couché quelque nuit hors de la maison, sans demander congé, ou qu'elle lui aura dérobé de l'argent pour fournir à des dépenses inutiles; un homme de condition de Paris fouettoit sa femme sur le genouil en de telles occasions, pour montrer qu'il la traitoit encore comme un jeune enfant qui ne pêchoit

que par innocence ; un autre la battoit avec une aulne pour la battre de mesure, & afin que l'on ne dît point qu'il usoit d'une punition démesurée.

Si l'on vous propose le proverbe, *il vaut mieux tard que jamais*, vous avez un très-grand champ pour discourir ; car vous pouvez raconter l'histoire des voleurs, des usuriers, des joueurs, des blasphémateurs & de quelques femmes débauchées, qui, après avoir demeuré long tems dans le vice, se sont tous convertis : ce qui fait conclure qu'encore qu'ils n'aient reconnu leurs fautes qu'à la fin de leurs jours, il vaut mieux que cela soit arrivé ainsi, que s'ils étoient morts sans repentance Voilà comme il se faut acquitter des exemples que l'on donne sur les proverbes, ce qui n'est pas si mal aisé que l'on croit d'abord ; car il est permis de dire tout ce que l'on voudra, soit que l'on l'ait lu quelque part, ou que l'on l'ait inventé.

HISTOIRE UNIVERSELLE.
(*Tableau chronologique de l'*)

Jeu d'instruction.

Règles du jeu. 1°. On joue à ce jeu avec deux dez comme à l'*oie*, ou avec un cochon net à deux faces.

2°. On choisit d'abord un banquier au hasard du dé, ou au plus offrant.

3°. Le banquier doit lire ce qui est écrit dans la case où chaque joueur arrive, & où il pose sa marque ; s'il y manque, il met un jetton au jeu.

4°. Tous mettent chacun trois jettons au jeu d'abord.

Chaque joueur doit avoir sa marque particulière avec dix jettons & deux fiches, valant chacune dix jettons.

On commence le jeu par la case chiffre 1, qui est celle d'Adam.

5°. Celui qui arrive le premier à la case de Louis XV, année 1715, gagne tout ce qui est sur le jeu, & en donne le tiers au banquier.

Si l'on amène plus de points qu'il ne faut, cela n'empêche point de gagner, à moins qu'on ne fût convenu du contraire.

6°. Celui qui trouve des jettons sur une case où il passe les prend pour lui.

7°. Celui qui est rencontré par un autre met au jeu, & recule sa marque à la place quittée par l'autre.

8°. Les autres règles sont gravées autour des cases, & exposées sur le carton ou la feuille imprimée.

9°. Quand la règle porte ces mots : *donne*, *paye*, *distribue*, *prend*, *reçoit*, 1, 2, 3, c'est-à-dire un jetton, deux jettons, trois jettons.

Voici les notices qu'on trouve dans les différentes cases de ce jeu.

Adam, déluge 1656.

Royaumes d'Assyrie, Egypte & Chine 1920.

Abraham né en 2039.

Royaumes de Crète & d'Argos 2100.

Royaumes d'Athènes 2496.

Royaume de Sparte ou Lacédémone 2556.

Royaume de Troye 2574.

Josué fait la conquête de la terre promise 2584.

Jason enlève la toison d'or 2828.

Troie prise 2870.

Les Héraclides 2950.

Saül, premier roi des Juifs, 2962.

Archontes d'Athènes à la mort de Codrus 2984.

Royaume d'Israël par Jéroboam 3060.

Carthage bâtie par Didon 3141.

Sardanapale, dernier roi d'Assyrie 3178.

Royaume des Medes & de Babylone 3180.

Royaume de Macédoine 3240.

Première Olympiade 3278.

Rome fondée 3300.

Captivité de Babylone 3446.

Crésus vaincu 3510.

Empire de Perse conquis par Cyrus 3516.

Rois chassés de Rome. Consuls 3545.

Bataille de Marathon 3564.

Guerre du Péloponèse 3623.

Empire des Grecs par Alexandre 3723.
Empire de Grecs divisé en trois 3730.
Première guerre punique 3789.
Empire des Parthes 3803.
Macédoine prise 388 .
Machabées contre Antiochus 3887.
Carthage détruite 3908.
Jules César, année Julienne, 4009.
Herode l'Ascalonite, roi de Judée, 4014.
Auguste conquérant, puis empereur 4027.
Naissance du Sauveur 4053.

An Ier de l'Ère Chrétienne.

Tibère succéde à Auguste 13.
Nouvel empire de Perse 227.
Ère des martyrs 284.
Induction & conquête de Constantin 312.
Empire divisé entre Arcadius & Honorius 395.
Irruption des Bourguignons, Vandales & Suèves 406.
Rois Goths, d'Espagne 415.
Fergus, roi d'Ecosse, 418.
Rois de France, dont le 5e fut Clovis, conquérant, 420.
Rois d'Angleterre, Saxons 450.
Attila, fléau de Dieu, 452.
Empire Romain détruit en Occident 476.
Royaume des Goths en Italie par Théodoric 493.
Royaume des Lombards 568.
Egire ou année de Mahomet 622.
République de Venise 700.
Sarrasins ou Maures en Egypte 713.
Pélage rétablit le règne des Chrétiens en Espagne 717.
Exarcat fini en Italie 752.
Empire d'Occident sous Charlemagne 800.
Royaume de Navarre sous Eneu 820.
Monarchie Angloise sous Egbert 867.
Othon, empereur de Germanie, 936.
Marquisat de Brandebourg & duché de Saxe 939.
Rois de Dannemarck connus 940.
Royaume de Hongrie 971.
Hugues Capet, premier roi de la troisième race, 987.
Royaume de Pologne 999.
Comté de Savoye 1000.
Monarchie d'Espagne divisée en trois 1034.
Conquête de Sicile & de Naples par les Normands 1040.
Ducs de Lorraine 1048.
Guillaume le Conquérant en Angleterre 1066.
Bohême en royaume 1086.
Jérusalem conquise par les Croisés 1099.
Ordres militaires de S. Jean & des Templiers 1120.
Comté de Portugal fait royaume 1139.
Ducs de Bavière 1180.
Jérusalem reprise par les Sarrasins 1187.
Rois de Suéde connus...
Royaume de Chypre; Gui de Lusignan 1191.
Empire des Grecs aux François 1204.
Charles d'Anjou; conquête de Naples & de Sicile 1266.
Rodolphe de Hapsbourg, premier empereur de la maison d'Autriche 1273.
Vêpres Siciliennes 1281.
République des Suisses 1308.
Ottoman, premier empereur Turc 1314.
Bulle d'or 1346.
Tamerlan, conquérant de l'Asie 1347.
Lithuanie reunie à la Pologne 1370.
Milan fait duché 1378.
Comté de Savoye fait duché 1416.
Electeurs de Brandebourg & de Saxe 1420.
Modène & Ferrare 1451.
Constantinople pris par les Turcs 1452.
Amérique découverte 1492.
Ismaël Sophi en Perse 1493.
Castille & Arragon réunis sous Charles-Quint, empereur, 1519.
Chevaliers de Rhodes à Malte 1522.

Florence, Mantoue & Parme faits duchés 1530.

République de Hollande 1579.

Henri IV fait la conquête de son royaume 1589.

Ecosse réunie à l'Angleterre 1601.

Gustave tué dans sa victoire 1632.

Portugal à la maison de Bragance 1640.

Louis XIV succède à Louis XIII 1643.

Mort funeste de Charles Ier, roi d'Angleterre, 1649.

Gloire de Louis XIV depuis 1660.

Philippe de France, roi d'Espagne 1700.

Naissance de Louis XV 1710.

Le roi de Suéde à Bender en fort 1714.

Louis XV succède à Louis XIV le 1er septembre 1715.

Ans du monde. — Personnages célèbres.

1656. Matusalem.

2500. Moïse.

2800. Hercule.

3000. Homère, Hésiode, David, Salomon.

3200. Licurgue, Sémiramis.

3285. Les trois Horaces.

3450. Les sages de la Grece.

3500. Pythagore, Ésope, Anacréon.

3550. Coriolan, Miltiade, Thémistocle.

3600. Eschyle, Euripide, Sophocle, Herodote, Thucydide, Aristophane, Pindare, Zeuxis, Phidias.

3650. Socrate, Platon, Démocrite, Héraclite, Hypocrate, Isocrate.

3700. Mausole, Arthémise, Aristote, Diogène, Epicure, Démosthènes, Apelles.

3800. Regulus, les Scipions, Annibal.

3900. Archimède, Plaute, Terence, Mithridate, Catulle, Lucrèce, les Catons, Cicéron.

4000. Virgile, Horace, Ovide, Tite-Live, Salluste.

4053. *Année première du Sauveur.*

50. Senèque, Tacite.

100. Juvenal, Martial, Plutarque, Lucien, Trajan.

200. Tertullien, Origène.

300. Novat, Manès, Zénobie, Ausone, Claudien.

400. Théodose, Donat, Arius, S. Ambroise, S. Augustin, S. Hiérosme, S. Chrysostome, Macedonius, Nestorius, Pelage, Pulchérie, Amalazonte.

440. S. Léon, Eutiche, Monothélites, Boëce, Cassiodore.

500. Justinien, Belisaire.

600. S. Grégoire le Grand.

700. Iconoclastes, Charles-Martel, Pepin-le-Bref.

800. Alphonse-le-Chaste, Photius.

1000. Ferdinand, roi de Castille, Rodrigue, le Cid.

1100. Godefroy de Bouillon, S. Bernard, Simon, comte de Montfort.

1200. Vaudois, Albigeois, S. Louis, Robert-Sorbon.

1300. S. Thomas, S. Bonaventure, le Dante Pétrarque, Boccace.

1400. Édouard, roi d'Angleterre, comte de Dunois, Pucelle d'Orléans.

1450. Jean-Hus, Viclef, Huniade, Scanderberg, les inventeurs de l'artillerie & de l'imprimerie, Thomas Akempis, Gerson, Pic la Mirandole, Bessarion, Ximenès.

1500. Les Scaliger, Bellarmin, Baronius, Duperron, Elisabeth, reine d'Angleterre, Ronsard, le Tasse, Cujas, Erasme, Luther, Calvin, Michel Ange, Raphaël.

1600. Rubens, le Poussin, Malherbe. Socin & autres hérétiques de ces derniers tems, Richelieu, Mazarin, Pétau, Sirmond, Cromwel, Descartes, Gassendi, Condé, Turenne, Corneille, Molière, Arnauld, Fénélon, Lafontaine, Racine, Girardon, Lepuget, Massard, Lebrun, Lesueur, Mignard.

1715. Philippe, duc d'Orléans, régent du royaume, Voltaire, Fontenelle, &c.

HISTOIRES INTERROMPUES. (*jeu des*)

Ce jeu est un des plus agréables amusement de la société, pourvu que l'on fasse tomber

la dernière place à une personne qui ait assez d'esprit pour pouvoir y former un dénoûment agréable & singulier.

Dans ce jeu, il faut que celui ou celle qui commence une histoire de cette espèce, établisse bien clairement l'état du héros ou de l'héroïne de son roman ; qu'il leur fasse faire connoissance & les rende amoureux l'un de l'autre avec quelque sorte de vraisemblance, & ensuite qu'il les laisse dans tel embarras qu'il voudra : ce sera à ses continuateurs à les en tirer ou à les y rejetter de plus en plus, jusqu'à ce qu'enfin le dernier qui aura prêté la plus grande attention à ce qu'auront dit les autres, pendant le petit espace de tems qu'on leur aura prescrit de ne point passer, termine l'histoire par un dénoûment tel que son esprit le lui suggérera. Quand on sait bien arranger ce petit jeu, & que la plupart des acteurs sont gens d'esprit, il est charmant.

HOCCA. (*le*)

Ce jeu qui est passé de mode, étoit, dit-on, originaire de Catalogne, & déjà très-connu en Espagne & en Italie, lorsqu'il s'en établit une académie publique à Paris, sous le ministère & la protection du cardinal de Mazarin. Comme il s'y fit des pertes immenses, on cria beaucoup contre cet établissement, surtout lorsqu'on apprit que les mêmes banquiers qui le tenoient, avoient été chassés de Rome.

Le *hocca* s'exécutoit au moyen d'un grand tableau, divisé par raies en trente numéros, qui étoient gravés dans les quarrés : ceux qui jouoient contre le banquier, mettoient la somme qu'ils vouloient hasarder sur un ou plusieurs numéros ; & pour décider leur gain ou leur perte, on avoit un sac contenant trente boules, marquées intérieurement des mêmes numéros que ceux graves dans les quarrés du tableau : on mêloit & secouoit les boules dans le sac autant qu'il étoit possible ; ensuite un des joueurs tiroit une de ces boules du sac, l'ouvroit, annonçoit tout-haut & montroit même le numéro. Si celui qui se trouvoit pareil sur le quarré du tableau étoit couvert de quelque somme en plein, le banquier étoit obligé de payer vingt huit fois cette somme ; de sorte, par exemple, que s'il y avoit un louis d'or sur ce numéro, il en payoit vingt-huit ; mais tout ce qui se rencontroit sur les autres numéros étoit perdu pour les joueurs & appartenoit au banquier. Il avoit de plus pour lui, & c'étoit l'objet important, deux numéros de profit, puisqu'il y en avoit trente sur lesquels on mettoit indifféremment, & qu'il ne payoit que vingt-huit fois leur mise a ceux que le hasard favorisoit en plein. On pouvoit d'ailleurs mettre en moitié sur deux numéros voisins : alors on plaçoit sa mise sur la ligne qui les séparoit ; & si l'un des deux gagnoit, on recevoit treize fois la mise ; ou en quart sur quatre numéros, en plaçant sa mise à l'angle qu'ils formoient, & alors on retiroit seulement sept fois & demie la valeur : enfin, on pouvoit jouer sur toute une dixaine, & alors si un des dix numéros venoit en gain, on tiroit deux fois & demie seulement sa mise.

JEU

J

J E U.

J E U *sur le choix des serviteurs ; jeux du naufrage, de la chasse, du chatouillement & autres.*

On demande à une demoiselle si elle étoit dans un precipice ou dans une rivière avec deux de ses serviteurs, qui sont deux hommes de la compagnie ou du dehors, & qu'il fallût noyer l'un pour sauver l'autre, lequel elle le noyeroit. Elle le doit déclarer, & puis on lui ordonne d'embrasser celui qu'elle a voulu sauver.

L'on dit à une fille qu'elle s'imagine qu'elle va à la chasse avec trois de ses serviteurs ; que premièrement il se présente un fossé qu'elle ne peut traverser s'il n'est comblé, & qu'il faudroit que l'un de ses serviteurs se jettât dedans pour servir à ce passage. Là-dessus on lui demande lequel elle y veut jetter, à quoi elle ne rêve pas tant, parce qu'elle en a trois à choisir, & qu'il y en a toujours quelqu'un qu'elle ne se soucie pas de désobliger, peut-être aussi parce qu'il est absent ; mais on lui dit qu'après être passée, voilà une bête effroyable qui se présente dont il faut appaiser la faim, & qu'elle ne sera point contente jusqu'à ce qu'elle ait dévoré l'un de ses deux serviteurs. Alors on la met davantage en peine, & quand elle en a abandonné un à la fureur du monstre, on lui déclare qu'elle doit épouser celui qui lui reste, & lui donner le baiser de mariage. Tout ceci fournit des sujets de risée sur le mépris ou l'estime que les filles font des uns ou des autres : mais il ne se faut pas beaucoup fonder là-dessus pour discerner leurs intentions ; car celles qui sont discrettes, les savent bien cacher, & adressent leurs paroles tout au plus loin de leurs pensées.

Ces choix se font par hasard, lorsque les filles ne savent point de quelles personnes on leur parle. Cela s'observe aussi au jeu de la chasse ou au jeu à noyer, parce que celui qui fait le jeu, nomme deux ou trois hommes à quelqu'un en secret, & pour les distinguer, dit que l'un a une écharpe d'une couleur, & l'autre d'une autre : ce qu'il déclare à une fille, afin qu'elle fasse choix de celui qu'elle veut perdre : en quoi l'on prend du plaisir, sur ce que l'on voit qu'elle abandonne ceux que l'on se figure qu'elle ne voudroit pas, ou qu'elle ne devroit pas abandonner. Si, les ayant nommés hautement, elle les choisit elle même, il y a aussi quelque plaisir dans son choix, & je ne pense pas qu'aucun se sente désobligé de ceci, puisque les lois des jeux veulent que tout ce qui en dépend, ne soit pris qu'en jeu. Il y a une autre manière de faire qu'une fille choisisse un serviteur par hasard. On la chatouille trois fois au dessus de la lèvre avec un brin de paille, ou un bout de plume, & puis on lui demande de quel coup elle a été le plus chatouillée ; elle dira si c'est du premier, du second, ou du troisième, & alors on lui déclare au nom de qui elle a été chatouillée à ce coup-là ; & pour éviter la tromperie, on a dit les noms de trois hommes en secret à quelqu'un ; entre ces trois, si l'on veut, il n'y en aura qu'un qui soit de la compagnie, à cause que l'ordonnance du jeu étant que la fille embrasse celui qu'elle a choisi ; s'il se trouve là, il ne faut pas mécontenter ce beau sexe.

Cela se fait de la même sorte quand l'on dit à une fille : je vous éveille, & lorsqu'elle demande de la part de qui, on lui dit de la part de plusieurs qui ne sont point de la compagnie, de manière qu'elle répond plus assurément qu'elle dort. Quelquefois elle dit aussi qu'elle veille, soit pour ceux qui sont présens, & quand on en a trouvé trois pour qui elle veille, cela peut servir à les lui nommer dans le jeu de la chasse ou du naufrage, ou dans quelque autre particulier que l'on fait de ceci, lui ordonnant de choisir celui qu'elle aime le mieux pour amant.

JUIFS. (*jeu des*)

Règles.

Pour le jeu des juifs, il faut deux dez & un carton divisé en onze cases, depuis deux jusqu'à douze.

Dans la case du milieu, marqué 7, se trouve un juif à table jouant & amenant un sonnet.

Le nombre des joueurs n'est pas fixé : celui qui amène le plus haut point commence à jetter le dé, & les autres ensuite.

Tout joueur qui amène 7, met au juif sept jettons.

Celui qui amène 12 fait rafle, & gagne les jettons qui se trouvent sur toutes les cases.

Tout autre numéro fait gagner à celui qui l'amène les jettons de la case où se trouve le numéro, s'il y en a. Si la case est vide, le joueur la garnit du nombre qui convient à la case.

Le jeu une fois commencé, personne ne peut y entrer qu'après la rafle, & alors le joueur en entrant prend le cornet.

L

LARRON.

LARRON. (*jeu du*)

Le jeu du larron est fort plaisant, en ce que chacun a divers noms, du dérobé, du coupeur de bourse, de l'accusateur, du sergent, du geolier, du juge, du bourreau & autres noms, avec de certains mots, comme, *l'on m'a dérobé ma bourse, au larron, qu'il ne nous échappe;* & autres que chacun dit diversement, étant provoqué; & cela fait une contrebatterie qui peut durer quelque tems.

LOGEMENT. (*jeu du*)

Je me suis trouvé une fois en une compagnie où l'on disoit que chacun prît une lettre, & que là-dessus l'on formât tous les mots nécessaires au récit d'un voyage, & quand cela étoit fait, le maître du jeu demandoit, par exemple, à celui qui avoit choisi l'A, *comment vous appellez-vous;* il falloit qu'il répondît : *André* ou *Antoine*, & en son surnom quelqu'autre mot qui commençât par la même lettre, & puis on lui demandoit : *D'où venez-vous ?* il disoit *d'Alençon*, ou *d'Arras;* si on lui demandoit l'enseigne de son hôtellerie, il disoit, *qu'il avoit été logé à l'Ancre;* & pour le nom de l'hôte & de l'hôtesse & de leurs serviteurs & servantes, il falloit encore trouver des noms pareils, & pour la viande qu'il avoit mangée. Ainsi l'on interrogeoit les autres sur leurs lettres en diverses manières, mais de telle sorte qu'il ne falloit pas plus demander à l'un qu'à l'autre, craignant que quelqu'un ne soit mécontent.

Ce jeu est fort divertissant, car on y peut joindre tout ce qu'on veut, puisqu'en faisant raconter à un homme ce qu'il a fait & vu dans un voyage ou dans une compagnie, on l'obligera à dire tout, selon la lecture qu'il aura prise, comme de nommer les arbres qu'il a vus dans un jardin, les drogues dont l'on a pansé un malade, les armes dont quelqu'un s'est servi en une querelle soudaine. Quel plaisir à voir l'embarras que l'on aura à trouver de tels mots !

LOTERIE. (*petite*) ou *Roue de fortune.*

Ce jeu est bien simple. On fait tourner une aiguille sur un plateau, ou sur un carton où l'on a tracé, dans un cercle, des chiffres, depuis 1 jusqu'à 12.

On gagne ce qui est convenu, suivant le nombre ou le chiffre sur lequel l'aiguille s'arrête.

On peut encore jouer à la *roue de fortune* un contre un, à qui amenera le plus haut point, ou plusieurs ensemble, en plaçant sur différens numéros : celui des numéros sur lequel l'aiguille s'arrête, gagne ce qui est sur le jeu, quoique ce ne soit point lui qui ait tourné l'aiguille; il suffit que ce soit son numéro. Si c'est le numéro de celui qui a tourné l'aiguille sur lequel elle s'arrête, chaque joueur le paye double, c'est-à-dire qu'il lui paye autant qu'il avoit mis au jeu.

On convient, avant de jouer, lequel des deux bouts de l'aiguille doit marquer.

LOTERIE DE SOCIÉTÉ.

Ce jeu est imité de la loterie de France, & simplifié par les chances.

Il est composé de quatre-vingt-dix numéros distribués en dix tableaux, contenant chacun 9 chiffres, dont on a pris un par chaque dizaine, en sorte qu'il ne se trouve aucun des chiffres répétés dans l'emploi fait des quatre-vingt-dix nombres.

Lorsque l'on veut jouer, on prend les dix cartons ou tableaux au hasard, un pour chaque ponte, si l'on est neuf personnes, ou plusieurs tableaux, si l'on étoit moins. Mais dans tous les cas, le dixième tableau appartient toujours au banquier, auquel il devient nécessaire pour balancer les risques entre lui & les pontes; & dans le cas où la compagnie seroit nombreuse, ce qui exigeroit davantage de tableaux, le banquier pourroit les augmenter de dix, & pour lors prendroit deux tableaux au lieu d'un, en observant de prendre son second tableau pareil au premier.

Avant de commencer le tirage, comme à la loterie de France, de cinq numéros seulement, il faut payer au banquier la valeur des neuf tableaux pris par les pontes, à raison de 3 livres pour chaque tableau. Après le tirage fait, le banquier paye aux pontes pour les cinq numéros sortis, savoir pour un extrait ou numéro seul, la même somme de 3 liv.; pour deux numéros sur un même tableau, faisant un ambe, 12 liv.; pour trois numéros, *idem*, formant un terne, 27 liv.; pour quatre numéros ou le quaterne, 48 liv.; & pour les cinq numéros ou le quine, 75 liv.

On voit aisément que ce calcul a pour base la quantité d'extraits, multipliés par leur nombre.

Il est essentiel d'avertir que, pour gagner un ambe, terne, quaterne ou quine, il faut que la sortie des deux, trois, quatre ou cinq chiffres se rencontre sur les neuf d'un même tableau; car il ne seroit payé que des extraits, si les numéros sortis se trouvoient portés en nombre seul sur les différens tableaux qu'auroit pris un même ponte.

On conçoit aisément que le tableau du banquier sert à le dispenser du paiement des numéros sortans qui s'y trouvent compris.

Quant au nombre de tirages, il convient que le banquier en fasse trois de suite, après quoi ce sera un autre ponte dans l'ordre agréé par les joueurs avant de commencer.

Ces tirages peuvent s'exécuter avec le sac, la palette & les demi-boules du loto, dont la royale est un abrégé préférable à plusieurs égards :

1°. En ce qu'il se joue à l'argent, & ne peut être sujet à aucun mécompte.

2°. En ce que n'ayant que cinq chiffres à tirer au lieu de dix, il devient bien plus vif, puisqu'en outre il est débarrassé de la répétition quadruple des mêmes numéros, laquelle est toujours pénible.

3°. En ce qu'il s'exécute & finit sans donner lieu à des méprises irréparables des décomptes faits avec des contrats, des jettons & des fiches.

4°. En ce qu'il présente de l'égalité, par le droit de chaque ponte d'être banquier à son tour.

C'est pour soutenir cette égalité que l'on a fixé les paiemens aux taux ci devant énoncés.

On y voit que l'avantage est combiné entre les pontes & le banquier, puisque les premiers peuvent être rembourses de leur mise par un seul extrait, & que d'autre part il reste à celui qui tient la banque un profit de près de moitié s'il n'a que cinq extraits à payer, & de plus de moitié si quelques-uns des numéros sortis se trouvent sur son tableau : mais aussi le banquier a contre lui l'événement des ambes, ternes & autres chances que l'on estime avoir calculé équitablement dans les évaluations ci-devant établies.

D'après ce détail, il eſt clair qu'à quelque prix que l'on veuille fixer celui des tableaux, c'eſt toujours ſur le même principe de la valeur de la première miſe, qu'il faut doubler, tripler, &c. le paiement des chances. En conſéquence, il eſt indiſpenſable, pour conſerver la balance entre les pontes & le banquier, que l'on paye à celui ci, après chaque tirage; la valeur convenue pour les tableaux; ſans cela les riſques excéderoient pour lui l'avantage qu'il doit trouver par le paiement renouvellé de chaque tableau après la ſortie des cinq numéros. Ainſi, ſoit que l'on change ou que l'on garde ſes tableaux d'un tirage à l'autre, ce qui doit dépendre de la déciſion des joueurs avant de commencer, la règle de payer de nouveau après chaque tirage, doit être obſervée.

Enfin, il eſt bien entendu qu'aucune eſpèce de convention, même volontaire entre les joueurs, ne pourra varier qu'après trois tirages révolus; mais jamais ſous la main du banquier, avant que ces trois tirages ſoient finis.

Autre loterie.

Il y a une loterie où l'on fait deux ou trois fois autant de billets qu'il y a de perſonnes en la compagnie; les trois parts tout au moins ſont écrites; à l'un il y a une chanſon, à l'autre une courante; à l'autre un baiſer de qui on le deſirera, & beaucoup d'autres choſes, dont les unes ſont agréables & les autres ſont à charge; car celui qui a le billet de la danſe, doit danſer quelque courante, & celui qui en a un de la chanſon, doit chanter, bien que ce ſoit quelquefois des perſonnes qui n'y entendent rien. Voilà comme on cherche diverſes inventions, parmi leſquelles l'on tâche toujours d'introduire le baiſer.

LOTERIE.

Autre jeu de ſociété.

Voyez au mot POULES. (*jeux de*)

LOUP. (*jeu du*)

Règles du jeu.

Ce jeu eſt compoſé d'un plateau ou d'un carton, ſur lequel ſont trente-une caſes, où l'on poſe vingt brebis & deux loups.

Les vingt brebis ſe placent au haut du carton ſur les vingt caſes oppoſées à la bergerie qui eſt en bas du carton, c'eſt-à-dire dans la prairie, laquelle eſt figurée en haut du carton ou plateau.

Il reſte trois caſes vides, ſavoir les deux coins & la caſe du milieu; les deux autres caſes ſont occupées par les deux loups qui gardent l'entrée de la bergerie.

L'on ne peut jouer à ce jeu que deux perſonnes. Celui qui a les brebis joue le premier, & va toujours en avant comme au jeu de dames; il ne peut reculer, mais il peut aller de côté.

Les loups vont au contraire en avant & en arrière, & cherchent à ſe placer de façon qu'ils puiſſent paſſer par-deſſus la brebis, s'il trouve une caſe vide derrière elle, & la prend.

Si celui qui a les loups manque à prendre quand il en trouve l'occaſion, celui qui a les brebis prend le loup; cela s'appelle *ſouffler*, & joue. Il eſt bien rare alors que n'ayant qu'un loup on puiſſe gagner.

Celui qui a les brebis peut gagner la partie ſans prendre les loups, pourvu qu'il parvienne à remplir les neuf caſes de la bergerie.

Ce jeu ſe trouve rue des Arcis, magaſin de tabletterie, au Singe vert.

M

MACÉDOINE.

MACÉDOINE.

Jeu de société.

Voyez Poules. (*jeux des*)

MAIN-CHAUDE. (*jeu de la*)

C'est une espèce de Colin-Maillard très-connu, où celui qui fait le Colin-Maillard a la tête appuyée sur les genoux de quelqu'un de la compagnie, & une main derrière le dos, sur laquelle il reçoit d'assez fortes tapes, jusqu'à ce qu'il ait deviné celui ou celle qui les lui a données.

La personne qu'il a nommée le délivre, & prend sa place. Alors le jeu recommence.

MARAUDE. (*jeu de la*)

Règles du jeu.

La maraude se joue avec un jeu de trente-deux cartes.

Chaque joueur doit avoir deux jettons pareils, mais différens de ceux des autres. L'on met au jeu, l'on convient du prix des amendes, & après avoir battu les cartes, chaque joueur en reçoit une. Alors chacun posera l'un de ses deux jettons sur l'endroit où est annoncé cette carte, & l'autre jetton un peu au dessus. Ce dernier doit rester-là jusqu'à la fin de la partie, qui sera finie lorsque le jetton courant sera venu rejoindre le jetton fixe, & le joueur gagnera tout ce qui sera alors sur le jeu.

Tous les jettons ainsi placés, celui qui a eu la plus forte carte donne à chacun cinq cartes, & la dernière sert d'atout.

Celui qui, dans ses cinq cartes trouvera celle où est son jetton fixe, gagne le prix convenu.

Chacun ayant joué à son tour, cinq levées gagnent le prix convenu, double. Quatre levées, le prix simple. Trois & deux levées ne perdent ni ne gagnent. Une levée paye le prix simple; & celui qui n'en a fait aucune, paye double.

Notez qu'on peut ne pas forcer en jouant, mais on ne peut renoncer que pour prendre; qui renonce autrement, paye triple amende.

Enfin l'on va en maraude, c'est-à-dire, le premier en carte compte le premier ses cartes, & suivant leur valeur place son jetton courant, & chacun de même à son tour.

A la rencontre de deux jettons sur un même point, le dernier joué payera l'amende, & doublera son point; mais si c'est sur sa carte première où est resté son jetton fixe, il ne laissera pas de gagner tout.

L'on peut encore gagner la partie, lorsque dans les cinq cartes qu'on a reçues, se trouvent les quatre cartes de même valeur que celle du jetton fixe: par exemple, qu'il soit posé sur un dix de cœur, les quatre dix font gagner, & ainsi des autres cartes.

Valeur des cartes.—Le roi vaut 4, la dame 3, le valet 2, l'as 1. Les autres cartes ne comptent pas.

MARELLE. (*jeu de*)

Règles du jeu.

Il faut pour ce jeu un plateau quarré, qui a vingt-quatre cases rondes, avec un filet qui conduit de l'un à l'autre.

Il faut dix-huit pions de deux couleurs

différentes, & faits à-peu-près comme les pions d'échecs.

L'on ne peut jouer que deux à ce jeu.

Le premier qui joue, pose un de ses pions sur telle case qu'il veut, & l'autre de même.

C'est un point essentiel de tâcher de gagner trois cases de front, & d'empêcher son adverse partie de les prendre.

Quand vous avez trois cases, vous prenez un des pions de votre adverse partie, celui qui vous paroît lui porter plus de préjudice, & le plus près de prendre trois cases.

Les pions ne peuvent aller qu'en droite ligne, & ne peuvent sauter par-dessus les autres, que lorsque celui qui joue n'en a plus que trois.

Quand l'un des deux n'a plus que trois pions, il a la liberté de sauter, c'est-à-dire, de poser un de ses pions où bon lui semble, & toujours le plus avantageusement qu'il lui est possible pour pouvoir faire ses trois cases de front; de façon qu'avec ses trois pions il peut gagner son adversaire, quand bien même il auroit encore ses neuf pions.

Quand on n'a plus que deux pions on a perdu la partie.

Ce jeu se trouve rue des Arcis, au Singe vert.

MARIAGE. (*jeu du*)

Chacun de la compagnie nomme à une demoiselle celui qu'il veut lui donner pour mari, & parce que cela est dit à l'oreille, elle déclare après, assurément, ceux qu'elle rejette, & même en dit les causes, comme par exemple; *ce premier est de trop grand lieu, il me mépriseroit; celui-là ne m'aimeroit guère lorsqu'il m'auroit, parce qu'il est d'humeur inconstante; cet autre ne se doit point marier, d'autant qu'il est si fort adonné aux affaires qu'il ne songe qu'à cela, & je n'aurois jamais une bonne parole de lui; cet autre aime mieux les livres que les femmes; celui d'après est trop pâle pour se bien porter*, & ainsi des autres. Et lorsque cette fille a dit ceux qu'elle refuse, elle nomme celui qu'elle accepte, & en dit le sujet, & puis on lui ordonne de le baiser en nom de mariage. L'on se donne après la curiosité de chercher qui sont les autres, afin qu'ils aient leur quolibet. Quelquefois elle les nomme, & l'on peut faire aussi qu'un autre qu'elle ayant recueilli les voix, lui dise seulement; *que dites-vous du serviteur qu'un tel vous a donné pour mari?* sans le nommer, & néanmoins si elle le veut refuser, il faut qu'elle lui en dise le sujet à l'aventure. Or, parce que dans ces mariages-là, toutes les filles de l'assemblée trouvent parti l'une après l'autre, il n'y a plus rien à faire après pour les hommes, & l'on ne doit plus s'amuser à leur faire chercher une femme. Si l'on veut une autre fois que le divertissement dépende d'eux, lorsque les filles n'en voudront point prendre la peine, on leur nommera des femmes par le même ordre que l'on donne des maris aux filles, & ils rejetteront celles dont ils ne voudront pas, pour des raisons qui leur sembleront les meilleures qu'ils se pourront imaginer, & qui néanmoins ne désobligeront pas celles qui seront présentes, & qui en pourront avoir connoissance. Ceux qui auront le génie de la raillerie, en diront les plus plaisans sujets, comme si l'on disoit: *Celle là est trop grande, elle me coûteroit trop à vêtir; ou bien, je craindrois que s'il y avoit querelle entre nous deux, elle ne voulût paroître la plus forte; celle d'après est fort belle; mais ce n'est pas la beauté que je cherche, elle est de trop difficile garde; sa voisine fait trop la savante, elle voudroit être la maîtresse partout.* Ainsi, on les rejette toutes pour quelque sujet, & l'on dit que celle que l'on choisit pour femme, est accomplie en toute sorte de bonnes qualités. On va donc à elle, & l'on vous permet de l'embrasser, & votre mariage continue toute l'après-dînée ou la soirée; mais cela ne se passe guère, sans que les autres dames prennent occasion de railler les hommes sur les prétextes qu'ils ont pris pour ne point épouser quelques-unes d'elles. Or, si le nombre des filles & des femmes d'une compagnie est moindre que celui des hommes, puisque d'une façon ou d'autre, elles doivent toutes avoir leur mari, il faut que ce soit elles qui fassent le jeu, & non point les hommes; au contraire, l'on fera accomplir cela aux hommes lorsqu'ils seront en moindre nombre.

Ce jeu-ci a plus de discours que les autres jeux; mais il n'a pourtant rien de fort difficile, car l'on dit telle raison que l'on veut

pour refuser les partis que l'on vous présente.

MARIAGES. (*jeu des*)

L'on marie la pierre d'aimant avec le fer, le bœuf salé avec la moutarde, la pelle & le fourgon, la poire & le fromage, le bouchon & la taverne, le manche & la coignée, la voix & le luth, un falot & une lanterne, la nuit & le jour, le Pont-Neuf & la Samaritaine, la vertu & l'honneur, & ainsi du reste, où l'on voit quelques raisons des mariages entremêlés, lesquelles augmentent le divertissement. Or, réduisant cela en jeu, chacun est obligé de dire son mariage, & si l'on veut, on observera de ne point mettre les noms masculins avec les masculins, ni les féminins avec ceux de leur même genre, non-seulement pour rendre le jeu plus mal-aisé; mais afin que les mariages semblent très-convenables. On peut y ajouter la noblesse avec la richesse, l'estropié avec l'aveugle, & le glorieux avec le flatteur. La noblesse vient bien avec la richesse, parce que l'une fait éclater l'autre : l'estropié s'accorde bien avec l'aveugle, puisque c'est un mutuel secours, suivant l'ancien emblême, d'autant que l'aveugle porte l'estropié sur son dos, & l'estropié lui montre le chemin : mais il faut présuposer que comme l'aveugle a de bonnes épaules, l'estropié ait de bons yeux : & pour la compagnie du glorieux & du flatteur elle est fort sortable, à cause que le glorieux se plaira aux flatteries, & le flatteur sera fort aise d'avoir trouvé un homme qui l'écoute librement, & dont il espère de tirer du profit. On peut au contraire se figurer des choses qui ne s'accordent point ensemble, & les nommer par manière de jeu : sur quoi l'on obligera aussi chacun à dire la raison de la haine & disconvenance.

MARS; (*les délassemens des élèves de*) *ou nouveau jeu militaire pour apprendre les principaux termes de la guerre.*

Jeu instructif.

Ce jeu a été fait pour apprendre les principaux termes de la guerre. Il est composé, à l'imitation de celui de l'oie, afin de proposer une manière de jouer déjà connue de tout le monde.

On joue avec deux dez ordinaires. On convient de ce qu'on veut jouer, & l'on fixe le nombre & le prix des jettons. Le nombre des joueurs n'est point limité. Chacun prend une marque particulière pour marquer son jeu.

En commençant, chaque joueur jette un dé, & celui qui amène le plus haut point joue le premier, ainsi des autres en suivant la droite.

Chacun joue donc à son tour une fois seulement. On compte les points qu'on amène, chacun les marque sur le jeu avec sa marque particulière. Celui qui sera rencontré par un autre payera, & ira en la place de son compagnon, & celui qui arrivera précisément à la fin du jeu, chiffre 63, gagnera la partie & le jeu; & s'il fait des points de plus, il retournera d'autant en arrière.

Il faut remarquer qu'on ne peut arrêter à tous les couriers, & l'on comptera toujours le nombre des points du dé que l'on aura amené jusqu'à ce qu'on n'en trouve plus, soit en avançant, soit en reculant. D'autant que les couriers sont de neuf en neuf, en multipliant le nombre, on arriveroit au chiffre 63, qui est la fin du jeu; on a réglé pour cet effet, que celui qui, du premier coup amenera neuf, qui se fait en deux manières, savoir VI & III, ira au camp volant, chiffre 26; ou celui qui amenera V & IV, ira à l'assaut, chiffre 53.

Mais pour un ordre plus exact, on expose ici les règles du jeu militaire dans les XIII articles suivans.

Règles du jeu.

Avant de commencer le jeu, il faut régler le prix des jettons & de ce que l'on doit payer aux rencontres & accidens qui se trouvent en jouant.

1°. Qui amenera du premier coup, qui se fait en deux manières, 6 & 3, ira au camp volant, chiffre 26.

2°. Qui sera rencontré payera un jetton, & prendra la place de son camarade.

3°. Qui ira à 7 où il y a un pont de batteaux, ira à la sentinelle, chiffre 13.

4°. Qui ira au piquet 12 paye un jetton, pendant que ses camarades joueront une fois.

5°. Qui ira à l'étape, chiffre 14, se reposera pendant que ses camarades joueront deux fois.

6°. Qui ira au prisonnier de guerre, 31, payera deux jettons pour sa rançon.

7°. Qui ira à 34, où est la *contribution*, payera à chacun des joueurs un jetton.

8°. Qui ira à 40, au décampement, retournera au chiffre 29.

9°. Qui ira à la justice militaire, 51, payera un jetton, & restera jusqu'à ce qu'un autre reprenne sa place.

10°. Qui du premier coup amenera 5 & 4, ira à l'assaut, chiffre 53.

11°. Qui ira à l'embuscade, 59, payera un jetton, & recommencera le jeu.

12°. Qui ira aux Invalides, 60, reprendra un jetton dans le jeu, & continuera le jeu à son tour.

13°. Qui ira au déserteur, à 61, payera un jetton, & restera en arrêt jusqu'à ce qu'un autre prenne sa place.

Dénominations des 63 cases.

1. Engagement.

2. Soldats conduits à la garnison, qui est un endroit où l'on met les troupes dans une place.

3. L'exercice. C'est une assemblée de soldats pour apprendre le maniement des armes & leurs devoirs, pour bien remplir leurs services.

4. Campement.

5. Détachement pour servir d'escorte. Ce sont des gens de guerre choisis pour faire une attaque ou une expédition.

6. Marche à l'armée. C'est la sortie des garnisons pour former une armée.

7. Pont de bateaux ou passage des rivières pour passer l'armée.

8. Assemblée de l'armée. C'est donner le signal pour faire ranger les troupes sous les enseignes de l'armée.

9. Le courier de l'armée.

10. La ci-devant maison du roi, composée des gardes-du-corps, gendarmes, chevaux-légers, mousquetaires, gendarmerie, Gardes Françoises, Suisses, &c.

11. La grande-garde. C'est une troupe de soldats d'infanterie & de cavalerie, postés hors du camp, du côté des ennemis.

12. Cavalerie au piquet.

13. Sentinelle; est un soldat piéton posté dans un endroit pour empêcher les surprises.

14. L'étape; est une maison où les soldats logent dans les marches, & sont nourris aux dépens de l'Etat.

15. Revue.

16. Camp. C'est un vaste terrain où une armée se loge, lequel est entouré de fossés qu'on creuse dans la terre.

17. Vedette; est une sentinelle à cheval qui est postée loin du camp, du côté des ennemis.

18. Le courier de l'armée.

19. Le bivac; est l'armée qui a passé la nuit sous les armes, pour n'être pas surprise par l'ennemi.

20. Munition de guerre; est la provision de poudre, plombs, boulets, pontons & autres.

21. Convois.

22. Munition de bouche; est la provision de pain, vin, viande, eau-de-vie, bled, avoine, foins & autres.

23. L'artillerie. Ce sont les canons montés sur leurs affûts, les mortiers, les bombes, & les ustensiles nécessaires pour les servir.

24. Sauvegarde pour la garde des châteaux & églises.

25. Secours; est un renfort de troupes qui vient à une place ou à une armée pour la fortifier.

26. Camp volant; est une petite armée composée d'infanterie & de cavalerie, qui fait plusieurs mouvemens.

27. Le courier de l'armée.

28. L'avant-garde. Une armée se met ordinairement sur trois lignes. La première, l'avant-garde; la deuxième, le corps de bataille; la troisième, l'arrière-garde.

29. Conseil

29. Conseil de guerre; est une assemblée des chefs d'une armée pour délibérer sur les affaires qui se présentent.

30. Bataille.

31. Prisonniers de guerre faits après la bataille, sont échangés contre d'autres prisonniers, ou se rachettent par argent.

32. La trève ou suspension d'armes, se fait ordinairement après la bataille, pour retirer les blessés & enterrer les morts.

33. Incendie; dégats.

34. Contribution; est une taxe que payent les places frontières pour se rachetter du pillage.

35. Parti; est un corps d'infanterie & de cavalerie qui va à la découverte.

36. Courier de l'armée.

37. Retraite; est un mouvement que fait une armée pour se mettre à couvert.

38. Prévôt de l'armée; est un officier qui a l'œil sur la conduite des soldats, & qui les punit quand ils manquent à leur devoir.

39. Fourrage.

40. Décampement; c'est la levée d'un camp qui change de lieu.

41. Place investie; est celle dont les avenues sont occupées par des troupes.

42. Siége.

43. Ligne de circonvallation; est un grand fossé qu'on fait à l'entour d'un camp.

44. Ligne de contrevallation; c'est une tranchée entre la ville & le camp.

45. Courier de l'armée.

46. Tranchée; est un fossé qu'on creuse dans la terre pour couvrir les assiégeans du feu de la place.

47. Pionnier; est celui qui applanit les chemins pour faciliter la marche des équipages.

48. Batterie de canons & de mortiers.

49. Quartier de réserve, où loge le général.

50. Parc d'artillerie; est le magasin des armes où sont les provisions du siége, du camp & de l'armée.

51. La justice militaire.

52. Le mineur; est celui qui travaille sous terre à une mine, pour faire sauter l'ouvrage avec la poudre.

53. L'assaut; c'est une attaque qui se fait à découvert pour se rendre maître d'un poste.

54. Courier de l'armée.

55. Sortie; est un effort que font les assiégés pour ruiner les travaux des assiégeans.

56. La chamade; est un signal que fait l'ennemi par le tambour ou la trompette, pour proposer quelque chose.

57. L'espion.

58. Capitulation; est un traité fait avec les assiégés, par lequel ils se rendent, moyennant certaines conditions.

59. Embuscade; est une troupe de gens de guerre cachés, pour surprendre l'ennemi.

60. Les Invalides; est la retraite des officiers & soldats estropiés.

61. Déserteur; est un soldat qui quitte son régiment pour aller prendre parti ailleurs.

62. Amnistie; est un pardon général accordé aux déserteurs, à la charge de rentrer dans le service.

63. Les dignités & récompenses données aux gens de guerre, qui se sont signalés. Fin du jeu.

MÉDECIN. (*jeu du*)

Le jeu du médecin est encore assez gentil. Chacun fait le malade, & le médecin vient qui vous ayant tâté le poulx, & sachant votre mal, vous ordonne un remède convenable, qui peut être, selon l'axiôme qui dit, *que les contraires sont guéris par les contraires*; car si l'on se plaint de froideur, il ordonne des remèdes chauds; si de trop de travail, il ordonne le repos, réglant cela néanmoins à sa fantaisie : après il dit à qui lui plaît, un tel ou une telle sont malades d'un tel mal, que leur ordonneriez-vous là-dessus? Il faut se ressouvenir de ce qu'il a dit, ou bien l'on donne un gage.

MÉTAMORPHOSES. (*les*)

Jeu de Société en dialogue.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Que vous avez un charmant cousin, ma chère amie ! Il est unique, sa gaîté est amusante. Oh ! nous avons bien passé notre après-midi.

Mademoiselle ROSE.

Il est vrai que mon cousin a l'heureux talent de plaire à tout le monde, mais je suis persuadée qu'il mettroit quelque différence entre votre suffrage & celui des autres.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Le voilà qui vient. Mon Dieu ! qu'il fait chaud aujourd'hui ; la chaleur me porte au visage.

Mademoiselle ROSE.

Que vous êtes donc rouge, ma bonne amie ?

M. DU FRÊNE.

C'est que Mademoiselle a beaucoup joué au tiers & à l'anguille. N'auriez-vous pas besoin de prendre quelque chose avant le souper. Nous avons apporté de Paris d'excellens sirops de groseille & de vinaigre ; si vous en desirez, j'irai vous en chercher.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Vous êtes bien bon, Monsieur ; je vous suis infiniment obligée ; nous allons nous reposer. Vous ne connoissez pas nos petits jeux qui nous occupent tous les soirs avant souper.

M. DU FRÊNE.

Quand on y met autant d'esprit que je suis sûr que vous en mettez, je pense bien que ces jeux-là doivent être charmans. Eh bien ! Mesdames, nous voilà au rendez-vous des premiers ; nous vous attendons auprès de la roue d'étourderie.

Madame DU RUISSEAU.

C'est donc pour mettre les gages ?

Mademoiselle ROSE.

Oui, maman.

Madame DU FRÊNE.

L'invention est fort bonne ; mais il nous manque quelqu'un.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Il ne manque que M. de la Forêt, qui est allé dîner ici près chez un de ses amis ; mais il ne tardera pas à revenir, car il est presque nuit. Où est donc Mademoiselle du Ruisseau.

Madame DU RUISSEAU.

Elle est dans ma chambre qui achève de défaire nos paquets, car vous savez bien, Mesdames, que des femmes ne peuvent pas voyager, ne fût-ce que pour huit jours, sans avoir des paquets.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Oui : en arrivant, on passe deux jours à les défaire ; avant de partir, on est encore deux jours à les refaire, & on n'a pas le tems de s'ennuyer à la campagne.

Madame DU FRÊNE.

Vous l'avez dit ; il ne faut pas vous dédire.

Madame DU RUISSEAU.

Mais apprenez-nous quelques jeux, vous qui savez si bien passer le tems à la campagne, sans vous ennuyer.

M. DU FRÊNE.

Et qui empêchez les autres de s'ennuyer.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Moi ! point du tout, Madame ; je ne sais pas plus de jeux que les autres ; chacun ici y met du sien. Ceux qui savent des jeux les font jouer ; nous jouissons en commun de nos connoissances réciproques.

Madame du Ruisseau.

Savez-vous qu'on nous a beaucoup parlé de vous dans les lettres qu'on nous a écrites?

L'Abbé des Agneaux.

Ces demoiselles sont trop indulgentes.

Madame du Frêne.

Qu'avez-vous donc fait, Mesmoiselles, en revenant de la promenade? J'ai entendu beaucoup rire dans la cour.

Madame de la Rivière.

Le tems avoit l'air à l'orage, & nous sommes revenues plutôt qu'à l'ordinaire.

Mademoiselle Rose.

Quand nous avons vu que le tems se soutenoit, nous n'avons pas voulu rentrer, & nous avons joué, en plein air, à des petits jeux d'exercice.

Mademoiselle de la Haute-Futaie.

C'est nous qui avons mis tout le monde en train, en commençant par jouer aux quatre coins.

Madame de la Haute-Futaie.

Oui : l'abbé des Agneaux a dit : tout le monde ne peut pas jouer aux quatre coins; ce jeu n'occupe pas assez d'acteurs, jouons au tiers; & nous avons joué au *tiers*.

Madame du Frêne.

C'est fort bien fait; si je n'avois pas été occupée, je vous aurois prié de me mettre aussi de la partie; je ne cours pas bien fort, mais j'aurois tenu ma place comme une autre.

Mademoiselle du Gazon.

Eh! voilà M. de la Forêt! Qu'est-ce qui vous avoit donc vu rentrer?

M. de la Forêt.

Ne faites pas attention à moi, s'il vous plaît; on parle du *tiers*; & comme je ne le connois pas, j'attends qu'on en fasse la description.

Madame de la Rivière.

Dites-nous si vous avez fait un bon voyage, & on vous apprendra à jouer au tiers.

M. de la Forêt.

Vous êtes bien bonne, Madame. Mon ami m'a beaucoup grondé de ne lui avoir pas amené quelques personnes de la compagnie. C'est votre faute, vous n'avez pas voulu venir.

M. de la Rivière.

Ah! je n'aurois pas voulu quitter vilainement des Dames qui sont arrivées hier au soir.

Madame du Ruisseau.

Pourquoi donc, ma belle Dame; il ne falloit pas vous gêner; par exemple, cette cérémonie-là est déplacée.

M. du Frêne.

Pour moi, je ne m'en plains pas du tout; je vous conseille, Madame, de faire toujours de la cérémonie, quand il s'agira de nous quitter, à condition que vous n'en ferez pas quand on vous priera de chanter.

M. de la Forêt.

Ces complimens-là sont fort bons, mais ils ne m'apprennent pas à jouer au *tiers*.

M. du Frêne.

On se place en rond, debout, par paquets de deux, ce qui fait qu'en certains pays, on appelle ce jeu, le jeu des *paquets*. Il y a deux joueurs en dehors qui courent l'un après l'autre; celui après qui le premier court, se place devant un autre paquet; alors, celui du paquet qui se trouve le troisième, court se placer devant un autre paquet, sans se laisser prendre; s'il étoit pris, il seroit alors obligé de courir après le premier, qui pour lors se placeroit.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Toutes les fois qu'il y a trois perſonnes à un paquet, la troiſième eſt de bonne priſe.

Mademoiſelle ROSE.

Quand les joueurs ſont bien attentifs à leur jeu, on fait reſter quelquefois bien long-tems celui qui court après les autres, en ſe plaçant promptement, avant qu'il ait le tems de prendre.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Les perſonnes qui ſont petites & qui ſe trouvent devant des grandes, ont bien du déſavantage, parce qu'elles ne voient pas ſi on ſe place devant l'autre, & ſi elles ſont en troiſième; & alors, on les prend aiſément.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Ce jeu reſſemble beaucoup à *l'anguille*.

M. DE LA FORÊT.

Je ne connois pas *l'anguille* non plus.

Madame DE LA RIVIÈRE.

On ſe place en rond également; mais c'eſt un rond ſimple; on ne ſe met pas deux à deux : chacun met une main derrière ſoi; un des joueurs fait le tour tenant une *anguille*, c'eſt-à-dire, un mouchoir roulé qu'il met dans la main de qui il lui plaît. Celui qui a *l'anguille* en frappe ſon voiſin à droite, & le pourſuit en le frappant juſqu'à ce qu'il ſoit revenu à ſa première place. Enſuite, celui qui eſt en poſſeſſion de *l'anguille*, la donne à qui il veut.

M. DU FRÊNE.

Il faut toujours avoir l'œil au guet, pour prendre la fuite dès qu'on voit *l'anguille* dans la main de ſon voiſin, en courant à ſa place, ſans avoir reçu aucun coup *d'anguille*.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Je trouve que le *tiers* a beaucoup de rapport avec un jeu que nous avons bien joué au collége, & que nous appellions la *dentelle*. Tout le monde ſe tenoit par les mains, en s'éloignant l'un de l'autre, autant qu'on le pouvoit. Deux joueurs couroient, & il falloit que le ſecond paſsât partout où avoit paſſé le premier. Quand on va un peu vîte, il eſt difficile de ne pas ſe tromper.

Mademoiſelle ROSE.

Mais ce jeu doit fatiguer les bras.

Le Chevalier ZÉPHIR.

On ne les lève que quand les joueurs veulent paſſer. D'ailleurs, ce jeu ne ſe joue qu'au collége.

Madame DE LA RIVIÈRE.

M. du Frêne, vous nous aviez promis de nous faire jouer au jeu des *Métamorphoſes*.

M. DU FRÊNE.

Volontiers, Madame; mais tout le monde doit connoître ce jeu. L'abbé des Agneaux voudroit-il ſortir un inſtant.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Avec plaiſir; mais je reviendrai bientôt.

M. DU FRÊNE.

Quelles ſont les fleurs du goût de l'abbé?

Mademoiſelle ROSE.

Il aime le réſéda & le jaſmin.

M. DU FRÊNE.

Eh bien! je métamorphoſe M. Dubois en réſéda, & Madame Dubois en jaſmin.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Quel jaſmin, bon Dieu!

M. DU FRÊNE.

Et vous, Madame, en quoi vous métamorphoſez-vous?

Madame DE LA RIVIÈRE.

En immortelle.

Mademoiselle ROSE.

Et moi, en souci.

Mademoiselle DE LA HAUTE FUTAIE.

Et moi, en tubéreuse.

M. DU FRÊNE.

C'est assez de quatre fleurs; mais puisqu'en voilà cinq, il faudra bien les prendre, le bouquet en sera plus gros. Appellez l'abbé, s'il vous plaît.

Madame DU RUISSEAU.

Le voilà. Entrez, M. l'abbé; on vous a fait un beau bouquet; vous êtes heureux.

M. DU FRÊNE.

Cinq personnes se sont métamorphosées en tubéreuse, souci, immortelle, jasmin & réséda, pour former un bouquet digne de vous. Que faites-vous de ces fleurs?

L'Abbé DES AGNEAUX.

L'immortelle est une belle fleur, mais elle n'a pas d'odeur; je n'en fais pas grand cas; je la réléguerai dans un coin de ma chambre, où elle fera une triste figure.

M. DU FRÊNE.

C'est Madame de la Rivière qui est métamorphosée en immortelle.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Pourquoi donc, Madame, prendre une fleur si triste? Pour le souci, je le foulerai aux pieds.

Mademoiselle ROSE.

Ah! mon Dieu, quel triste sort! C'est moi.

L'Abbé DES AGNEAUX.

J'en suis fâché, Mademoiselle; pourquoi choisissez-vous la fleur la plus sinistre? Il y en a tant d'autres à choisir. Pour la tubéreuse, n'importe qui, je l'aime assez; mais comme l'odeur est trop forte, je la placerai dans un pot sur ma fenêtre en dehors.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Et vous ouvrirez quelquefois votre fenêtre pour la voir & respirer son parfum.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Certainement.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

J'en suis très-flattée; je suis la tubéreuse.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Pour le jasmin & le réséda, j'en suis fou; je les unis, parce que leur odeur se marie bien.

L'Abbé PRINTEMS.

Oh! tu as bien raison; ils sont faits l'un pour l'autre.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je les mets à mon côté.

M. DU FRÊNE.

Le jasmin, c'est Madame Dubois, & le réséda, M. son fils. Eh bien! qu'avez-vous donc?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Quel énorme bouquet! Je n'aurai jamais la force de le porter. Mais on ne doit pas métamorphoser des personnes qui ne sont pas du jeu; c'est ce qui m'a trompé.

M. DU FRÊNE.

Oh! point du tout: au contraire, sous les noms des plus jolies fleurs, on se plaît à mettre des personnes que l'on ne peut souffrir.

Madame DU RUISSEAU.

Quelquefois, on se change en baromètre ou en papillon, &c. on demande: que faites-

vous du papillon ? L'un dit : je lui coupe une patte ; l'autre, je lui arrache une aîle ; enfin, tout ce qui vient dans l'esprit.

Madame du Frêne.

L'Abbé, je vous fais ma confession. J'ai trouvé la porte de votre chambre ouverte, & je n'ai pas pu m'empêcher d'y entrer.

L'Abbé Printems.

Vous n'avez pas dû la trouver bien rangée.

Madame du Frêne.

Elle étoit à-peu-près comme la vôtre.

M. de la Forêt.

C'est que ces Messieurs ont trop de choses à faire pour bien ranger leur appartement. De grands génies ne s'amusent pas à de pareilles bagatelles.

M. de la Rivière.

Il n'y a que manière d'interpréter les choses, j'ai entendu dire qu'un prieur de religieux alloit de tems en tems visiter les cellules de ses novices. Quand il en voyoit une bien propre & bien rangée, que j'aime, disoit-il, l'ordre qui règne ici ! On voit bien, mon cher confrère, que vous avez soin de l'intérieur comme de l'extérieur. S'il en rencontroit une où tout étoit pêle-mêle, je vous reconnois bien-là, mon cher confrère, s'écrioit-il ; vous négligez l'extérieur pour ne vous occuper que de l'intérieur.

Mademoiselle de la Haute-Futaie.

Il étoit donc toujours content.

M. de la Rivière.

Oui, Mademoiselle ; parce qu'il avoit l'esprit bien fait. Mais, Madame du Frêne, quelle découverte avez-vous faite dans la chambre de l'abbé des Agneaux ? Avez vous trouvé quelque chanson nouvelle ?

Madame du Frêne.

Je me suis bien donné de garde d'examiner les papiers ; j'ai seulement remarqué, avec beaucoup de soin, un *oiseau de bois peint en bleu*. Mais, l'abbé, il a un furieux bec, bien pointu ; qu'en voulez vous donc faire ?

Mademoiselle Rose.

Ma tante, c'est un secret ; vous avez éventé la mêche.

L'Abbé des Agneaux.

Madame, c'est un secret que tout le monde sait ; mon intention est seulement de surprendre M. B.... J'ai attendu que toute la compagnie fût arrivée pour placer cet oiseau. On attache une perche entre deux arbres ; au milieu est une corde qui suspend l'oiseau environ à un pied & demi de la terre. A une distance proportionnée, on place une carte avec un noir, & les joueurs prenant l'oiseau par la queue, lui donnent un certain mouvement qui le renvoie dans la carte. Alors, la tête & le cou de l'oiseau se détachent par le moyen du bec qui s'enfonce dans la carte, & l'oiseau vient retrouver les joueurs.

Madame de la Rivière.

On jouë à ce jeu-là comme si on tiroit un prix. Il ne faut ni poudre ni plomb.

L'Abbé des Agneaux.

J'ai mis au haut de la carte ces deux vers, tirés du Conte des Fées, intitulé *l'Oiseau bleu* :

Oiseau bleu, couleur du tems,
Vole à moi promptement.

Mademoiselle de la Haute-Futaie.

Quand cet oiseau sera-t-il donc placé ?

L'Abbé des Agneaux.

Je le placerai demain matin, & nous pourrons y jouer après le déjeûner.

L'Abbé Printems.

Mesdames, entendez-vous sonner ?

Madame de la Rivière.

Allons souper.

Madame du Ruisseau.

Il ne faut pas nous faire attendre.

(*Extrait des Soirées amusantes.*)

MÉTIERS *à deviner.* (*jeu des*)

Il y a des jeux où il faut deviner ce que l'on vous veut faire entendre par signes. Je pense que l'on ne se trompera point, si l'on place le jeu des *métiers* à deviner par signes entre les jeux d'esprit, encore que les enfans & les personnes de basse condition le pratiquent quelquefois : car on le rend plus beau selon que l'on est ingénieux à trouver des métiers peu communs, & à en bien former les actions. Il faut aussi beaucoup de vivacité & de connoissance de tous les artifices mécaniques pour les déchiffrer par une vraie explication.

MOTS *difficiles à prononcer.* (*jeu des*)

Voyez à l'article CLEF DU JARDIN.

MOURRE. (*la*)

Est un jeu d'exercice & même très-vif, car en Italie où il est fort commun, on y met beaucoup de chaleur & d'activité : il est fort simple & ne consiste qu'à ouvrir la main & puis la fermer, en montrant un nombre de doigts levés ; & il faut deviner si ce nombre est pair ou impair. Il n'est question que de deviner vîte & juste. Les dames le jouent encore quelquefois en Italie, mais il est aujourd'hui presqu'inconnu en France & ailleurs.

On attribue l'invention de ce jeu à la belle Hélene. Il a été connu des Troyens, des Perses, des Grécs & des Romains. Cicéron en fait mention ; mais un trait d'histoire plus moderne concernant la *mourre*, c'est qu'un duc de Nevers, de la maison de Gozangue, ayant voulu en 1601 établir un ordre dont il se déclara le grand maître, & dont le grand cordon étoit jaune, il recommanda à ses chevaliers de jouer à la *mourre*, comme à un jeu noble, & qui étoit à la mode alors parmi la noblesse françoise. Sur la fin du siècle dernier, ce jeu étoit renvoyé dans l'anti-chambre ; & nous voyons dans une pièce du comédien Baron, des pages & des laquais y jouer.

MUET. (*jeu du*)

Un homme de la compagnie fort adroit à parler par signes représentera quelque chose à chacun, & punira & récompensera selon qu'on aura bien ou mal expliqué. Dans ce jeu chacun s'adresse à son voisin ; le premier dit sa pensée à l'oreille de celui qui est le plus proche, & après, comme le muet, il s'exprime par signes à celui qui est de l'autre côté, sur quoi il faut qu'il dise ce qu'il pense que c'est, & qu'il y réponde ; & ensuite de cela celui qui a parlé par signes, lui dit une autre pensée à l'oreille, qu'il représente encore de même à son voisin ou à sa voisine. Cela se fait de cette sorte consécutivement, & ceux qui manquent à bien expliquer & à bien répondre, sont jugés dignes de punition. Ceci semble plus raisonnable que de s'informer d'un homme sur quelque chose que l'on vous a dite en secret, en lui demandant seulement, *pourquoi*, comme en ce jeu des questions qui est celui de *pourquoi*, & de *parce*, d'autant qu'il y a de trop grands coqs-à-l'âne : néanmoins si l'on fait des signes fort subtils, on ne les expliquera que difficilement, & l'on dira des choses fort extravagantes ; mais de quelque façon que ce soit, l'on ne s'en doit pas plaindre, puisque c'est le dessein que l'on a pour trouver des sujets qui ne manquent point de réjouir les plus mélancoliques.

N

NAIN JAUNE.

Jeu de société.

VOYEZ à l'article POULES. (*jeux des*)

O

OISEAU BLEU.

OISEAU BLEU. (*jeu de l'*)

VOYEZ à l'article MÉTAMORPHOSES.

ONCHETS. (*jeu des*)

Les *onchets* sont des fiches longues & menues de bois ou d'ivoire, parmi lesquelles on distingue des figures qui sont différentes des pions, ou des simples fiches. On fait tomber ce faisceau de fiches pêle-mêle sur une table, & avec de petits crochets d'ivoire il faut tirer adroitement le plus de fiches qu'on peut sans les faire remuer, car autrement il faut céder à un autre joueur le droit de tirer ces fiches. Chaque pion compte pour un point, mais les figures, dites le *roi*, la *reine*, le *valet*, & autres comptent chacune un plus grand nombre de points. Celui qui a tiré le plus de fiches ou de points a gagné. C'est un petit jeu pour exercer l'adresse & la patience des enfans.

On trouve des *onchets*, rue des Arcis, au magasin du Singe vert.

ORGE. (*combien vaut l'*)

Jeu de société en dialogue.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Où sont donc vos sœurs, ma bonne amie? Il est bien tard; je suis surprise qu'elles ne reviennent pas.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Madame, elles ont dû aller promener à Lagny.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Et pourquoi n'y avez-vous pas été? Vous ne deviez pas les quitter. Je sais qu'elles sont fort bien avec Madame de la Rivière: mais elle n'a pas sur elles l'autorité que doit avoir une sœur aînée. Sans ce vilain cor au pied qui me fait souffrir, j'aurois été aussi à Lagny; mais je ne puis pas aller si loin. D'ailleurs, j'ai cru que vous étiez de la partie.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Je suis restée dans ma chambre; je me sentois un peu de migraine.

Madame

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Tenez, ma bonne amie, je n'ai point foi du tout à ces migraines-là. Vous aviez peut être un peu d'humeur : avouez le fait. Je ne suis point sévère, & je ne cherche point à vous gronder.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

C'est que ce petit chevalier fait toujours la cour à ma sœur Rose, il lui dit toutes sortes de jolies choses, & il ne me dit presque jamais rien.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Eh bien! ma chère enfant, il ne faut pas avoir comme ça de la jalousie contre sa sœur; c'est vilain! Mais nous raisonnerons un peu sur cet article un autre jour, car j'entends du bruit dans l'escalier; c'est sûrement notre monde qui revient de la promenade. Soyez persuadée que tout ce que je vous dis est pour votre bien. Vous n'êtes point ma fille; & si je vous reprends quelquefois, c'est que je voudrois que vous fussiez aussi aimable que vous êtes vertueuse.

Mademoiselle ROSE.

Embrassez moi, ma bonne amie. Comment va votre cor au pied ? Et la migraine, ma sœur ?

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Elle va beaucoup mieux, votre sœur.

L'Abbé PRINTEMS.

Comment va cette vilaine tête ? vous fait-elle souffrir toujours ?

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Ça va beaucoup mieux.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Ah ! vous avez bien perdu, Mademoiselle, à ne pas venir avec nous. Nous avons d'abord visité la maison qu'occupoit à Saint-Denis du Port, M. le Prince. Nous avons vu son tombeau, qui consiste en un beau médaillon qui représente ce fameux peintre qu'a fait revivre la main du célèbre Pajou. Il étoit juste que la sculpture fît reparoître à nos yeux les traits de sa sœur, la peinture.

L'Abbé PRINTEMS.

Avez-vous remarqué les peintures à fresque du sallon ? M. le Prince s'étoit plu à embellir son habitation.. La mort l'a empêché d'achever.

Mademoiselle ROSE.

Il y a encore des panneaux de vides. Comme ce nid de fauvette est joli, & ce coq qui chante à côté de la poule qui couve; c'est charmant.

M. DE LA FORÊT.

C'est petit, mais c'est bien joli. J'aimerois bien un pareil hermitage.

M. DES JARDINS.

Nous n'avons pas vu aujourd'hui le jardin des Bénédictins ; c'est dommage, car il est bien beau. J'aime beaucoup les quatre grandes caisses qui sont sur le pont.

L'Abbé PRINTEMS.

Je n'ai pas engagé ces Dames à y aller ; car je crois que les Dames n'y entrent pas aisément.

Mademoiselle DU GAZON.

Tu aurois vu aussi, ma sœur, cette belle fontaine où on baigne ceux qui demandent : *Combien vaut l'orge ?* Je tremblois toujours que quelqu'un de nous ne lâchât cette malheureuse phrase.

Le Chevalier ZÉPHIR.

C'est affreux ; ces vilaines gens-là sont à vous regarder ; il semble qu'ils épient le mouvement de vos lèvres. La police devroit mettre ordre à de pareilles misères.

L'Abbé PRINTEMS.

Mais pourquoi ? quand vous faites une pareille

question, vous avez envie de les fâcher, de les humilier, & cette seule envie mérite bien d'être punie.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Mais c'est indécent.

L'Abbé PRINTEMS.

Oh! point du tout. Ils observent toute la décence possible en vous plongeant dans la fontaine.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Mais c'est au moins dangereux.

L'Abbé PRINTEMS.

Presque point. Ils attendent que vous n'ayez pas trop chaud; & en sortant du bain, vous trouvez, dans une auberge, un bon lit bien bassiné qu'ils ont fait préparer à vos frais.

Mademoiselle DU GAZON.

Mais d'où cette coutume-là tire-t-elle son origine?

L'Abbé PRINTEMS.

Le fameux duc de Lorges, en je ne sais quelle année, faisant le siége de cette ville, dit; ils me résistent, mais je leur ferai voir combien vaut l'orge; & depuis ce tems, les habitans de cette ville se croient insultés quand on leur fait cette question.

M. DE LA FORÊT.

J'ai entendu dire qu'il y avoit une ville, dont j'ai oublié le nom, où il étoit défendu de parler d'ânon. Trois jeunes étourdis firent le pari d'en parler en pleine rue, sans craindre aucune punition. Le premier crioit: ma grand-mère est morte; le second disoit: nous ne la verrons plus; & le troisième ajoutoit en soupirant: *helas! non;* comme s'il eût dit: *& l'ânon.* Ils répétoient ainsi cette farce au milieu des habitans, qui enrageoient, & ne pouvoient se plaindre.

Mademoiselle ROSE.

Mais, à propos de combien vaut l'orge, l'abbé des Agneaux avoit dit dernièrement, en parlant de Lagny, qu'il nous feroit jouer un jeu où l'on dit: *combien vaut l'orge.*

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Où est il donc, l'abbé des Agneaux? Est-ce qu'il n'étoit pas de la promenade? Vous ne l'avez pas vu, Mademoiselle du Ruisseau?

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Non, ma bonne amie; quand vous m'avez vue, je sortois de ma chambre.

M. DE LA FORÊT.

L'abbé m'a dit qu'il alloit se promener seul, pour remplir les bouts-rimés que nous lui avons donnés hier à souper. Il les trouvoit plus difficiles qu'à l'ordinaire.

L'Abbé PRINTEMS.

Mais je crois l'entendre. C'est lui qui passe; appellez-le donc. L'abbé.....

M. DES JARDINS.

Eh bien! vos bouts-rimés sont ils faits?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je viens de les finir. Et vous, avez vous fait les vôtres?

M. DES JARDINS.

Ma foi; ce n'est que pour demain dîner; je les ferai ce soir en me couchant.

L'Abbé PRINTEMS.

Ou cette nuit en rêvant, n'est-ce pas?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Et les tiens, toi qui parles si bien?

L'Abbé PRINTEMS.

Je les ai faits en chemin ; Mademoiſelle du Gazon m'a aidé , & Madame de la Rivière a aidé M. de la Forêt.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je vous en fais mon compliment, Meſſieurs ; vous avez des Muſes qui ſont plus propres à inſpirer que les Driades & les Hamadriades des bois , où je me ſuis enfoncé pour travailler. M. de la Rivière eſt dans ſa chambre qui y travaille ; il ſe donne au diable ; il dit qu'on n'a jamais donné des bouts-rimés ſi baroques ; il ne ſait comment faire revenir le mot calebaſſe.

Mademoiſelle DU BOCAGE.

Meſſieurs, je viens du ſallon. Madame Dubois eſt de fort mauvaiſe humeur : elle n'a pas voulu être du piquet , & il n'y a plus de quoi faire ſa partie. M. B... voudroit que quelqu'un ſe détachât.

Madame DE LA RIVIÈRE.

M. de la Forêt & M. des Jardins pourroient y aller. Vous feriez un wisk ou un reverſi. Si on a beſoin de moi , vous me le ferez dire.

M. DE LA FORÊT & M. DES JARDINS.

Oui , Madame ; mais ſi on peut ſe paſſer de nous , nous reviendrons bien vîte.

Mademoiſelle ROSE.

L'abbé, faites-nous donc jouer à *combien vaut l'orge ?*

L'Abbé DES AGNEAUX.

Volontiers. Je vais d'abord vous expliquer le jeu. Il y en a un qui eſt le maître , & qui fait des queſtions ; & c'eſt moi, s'il vous plaît, qui ferai le rôle. Les autres ont différens noms bien ſinguliers ; l'un s'appelle Pierrot....

L'Abbé PRINTEMS.

Moi , je ferai le rôle de Pierrot.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Les autres s'appellent Combien , Comment, Diable , Peſte , Vingt ſous , Trente ſous , Quarante ſous , &c. On invente tous les noms qu'on veut : dès qu'on s'entend appeller , il faut répondre : *plaît-il, Maître ?* & alors le Maître vous demande combien vaut l'orge , & on répond le prix qu'on veut , vingt ſous ou cinquante ſous.

Mademoiſelle ROSE.

Je ferai bien le rôle de diable.

Mademoiſelle DU RUISSEAU.

Je vous regarderai jouer.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Retenez bien vos rôles. Les voici.

L'Abbé Printems ,	Pierrot.
Madame de la Rivière ,	Combien.
Madame de la Haute-Futaie ,	Comment.
Le Chevalier Zéphir ,	Peſte.
Mademoiſelle Roſe ,	Diable.
Mademoiſelle de la Haute-Futaie ,	Vingt ſous.
Mademoiſelle du Gazon ,	Quarante ſous.
Mademoiſelle du Bocage ,	Cinquante ſous.
Et moi , Meſdames ,	le Maître.

Allons ; attention , s'il vous plaît , je commence. Pierrot ?

L'Abbé PRINTEMS.

Plaît-il , Maître ?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Combien vaut l'orge ?

L'Abbé PRINTEMS.

Cinquante ſous.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Diable.... c'eſt bien cher. Un gage , Mademoiſelle Roſe , j'ai fait une petite pauſe après

le mot Diable. Dès que je le prononce, vous devez dire à l'instant : plaît-il, Maître ?

Mademoiselle Rose.

Eh bien ! plaît-il, Maître ?

L'Abbé des Agneaux.

Combien vaut l'orge ?

Mademoiselle Rose.

Vingt sous.

L'Abbé des Agneaux.

Ça n'est pas trop cher, vingt sous.

Mademoiselle de la Haute-Futaie.

Plaît-il, Maître ?

L'Abbé des Agneaux.

Bon ! vous y êtes. Combien vaut l'orge ?

Mademoiselle de la Haute-Futaie.

Cinquante sous.

L'Abbé des Agneaux.

Peste !.... Combien ?.... Comment ?.... Mais c'est singulier, personne ne répond : en voilà trois d'attrapés. A quoi pensez-vous donc, Mesdames ?

Le Chevalier Zéphir.

Madame de la Rivière & Madame de la Haute-Futaie paieront chacune un gage.

Madame de la Rivière.

Et vous aussi, petit *peste*. C'est vous qui en êtes la cause : je ne pensois qu'à votre tranquillité, & je riois de ce que vous ne répondiez pas.

L'Abbé des Agneaux.

Les distractions viennent souvent à ce jeu-là de l'attention avec laquelle on suit les distractions des autres ; on est pris dans le moment qu'on se moque des autres. Quand on va vîte & que le Maître fait bien son rôle, c'est prodigieux combien on donne de gages. Le ton interrogatif du Maître fait aussi beaucoup ; car on ne doit répondre qu'au Maître. Quand Mademoiselle de la Haute-Futaie a dit : cinquante sous, Mademoiselle du Bocage n'avoit rien à dire : mais si j'avois répondu : c'est horriblement cher, cinquante sous ! alors, il auroit fallu que Mademoiselle du Bocage dît : plaît-il, Maître.

Madame de la Rivière.

Il est certain que le rôle du Maître est difficile.

L'Abbé des Agneaux.

Toutes les fois qu'à un jeu il y a quelqu'un qui fait les questions, il lui faut beaucoup d'usage du jeu, beaucoup de connoissance des joueurs, une parole aisée, & surtout des yeux toujours aux aguets, sans que les joueurs s'en apperçoivent. Je ne me pique pas de vous faire jouer supérieurement les jeux que je vous apprends ; mais je fais de mon mieux. D'ailleurs, je me mets à votre portée, & quand vous saurez les jeux, & que nous les jouerons, alors je ferai l'impossible pour vous présenter toutes sortes de difficultés ; on ne fera de grace à personne. Dans ce moment-ci, je me borne à vous les apprendre : demain, je vous ferai part de mes réflexions sur les commandemens que l'on donne aux gages touchés.

(*Extrait des Soirées amusantes.*)

OSSELETS ; ce sont de petits os ou de petits morceaux d'ivoire façonnés en forme d'os, que l'on essaie de faire tenir sur le revers de la main, que l'on jette en l'air, & que l'on retient subtilement sans les laisser tomber à terre ; avec lesquels enfin les écoliers font divers tours d'adresse.

P

PAIR OU NON-PAIR.

PAIR OU NON PAIR; c'eſt un jeu fort ſimple. Un des joueurs tient des jettons ou des pièces de monnoie dans la main; ſi celui qui devine dit *pair*, & que le nombre ſoit pair, il a gagné; mais s'il eſt *impair*, il a perdu. Les pertes & les gains ſont quelquefois très-conſidérables à ce jeu; ſurtout lorſqu'on joue ce qu'on tient caché.

PAIX. (*jeu de la*)

Dans ce jeu l'on donne des noms de paix divine, & de paix humaine, d'amitié, de concorde, de fidélité, de charité, de repos, de grace, de ſalut, & autres ſemblables. La paix divine étant la ſupérieure, nomme qui il lui plaît d'entre les hommes ou les femmes pour les joindre enſemble, & leur ordonner de ſe donner le baiſer de paix.

PALET. (*le petit*)

On jette une petite pièce de monnoie, comme un petit écu, qui ſert de but. On lance enſuite de plus groſſes pièces, comme des écus de ſix francs, le plus près du but qu'il eſt poſſible. Celui qui en approche le plus, gagne un point.

On joue deux contre deux, ou pluſieurs, les uns contre les autres. Le joueur habile fait écarter ſon adverſaire en pointant & dégotant ſon palet qui eſt près du but, & ſouvent il a l'adreſſe de prendre ſa place. On convient d'un certain nombre de points qui donne gain à celui ou ceux qui y parviennent les premiers.

PAQUETS. (*jeu des*)

Voyez à l'article MÉTAMORPHOSES

PARQUET. (*jeu du*)

Le *parquet* eſt une boîte plate, remplie de petits quarrés de bois, qui ſont peints des deux côtés, & ſouvent par moitié de diverſes couleurs, ſur les deux faces, qui repréſentent différentes figures. On arrange ces petits quarrés par compartimens les uns à côté des autres, & l'on peut en varier les deſſins ſelon la diſpoſition qu'on veut leur donner. On imite ainſi des parquets d'appartemens ou des pavés de galerie, dont les carreaux ſont en marbre de couleur. Il y a des *parquets* qui donnent les moyens de compoſer des fleurs & des bouquets, & de varier ces deſſins à l'infini.

On a auſſi imaginé de faire de ces *parquets* compoſés de lettres mobiles, de chiffres, de notes de muſique, &c. avec leſquels on peut écrire, chiffrer ou compoſer des airs, ce qui peut exercer un élève, & lui donner la facilité de s'inſtruire en s'amuſant.

On trouve beaucoup de ces parquets, rue des Arcis, au Singe vert.

PELERIN. (*jeu du*)

Au jeu du pelerin, l'on raconte tous les dangers qu'il peut courir, & les conſeils ou l'aide que l'on lui peut donner, & il demande tantôt du conſeil, tantôt de l'aide ſur un danger ou ſur l'autre. Les dangers ſont : *Pays deſerts, bêtes cruelles, larrons, précipices, orages*. Les conſeils : *N'y allez pas; changez d'amis; eſpérez juſqu'à la mort*. Les aides : *Prenez les armes; recommandez-vous à Dieu; je m'en vais vous ſecourir*, & ainſi des autres. L'on eſt obligé de répondre aux plaintes du pelerin, ſelon qu'il les fera, & ſelon le nom que l'on a pris, en quoi l'on peut faire quelque choſe de divertiſſant.

PETIT BON HOMME VIT ENCORE. (*jeu du*)

Voyez à l'article RÉPONSES EN UNE PHRASE.

PEUR. (*jeu de la*)

Voyez à l'article POULES. (*jeux des*)

PIED DE BŒUF. (*jeu du*)

Voyez à l'article RÉPONSE EN UNE PHRASE.

PINCER SANS RIRE.

Jeu de société.

Voyez à l'article ATTRAPE. (*jeux d'*)

PLAIDEURS. (*l'école des*)

Ce jeu, à l'imitation du jeu de l'*oie*, eſt pareillement compoſé de ſoixante-trois caſes marquées ſur un carton.

Pendant, eſt il dit, que les plaideurs attendent leur procureur, leur avocat ou leur rapporteur dans un anti-chambre, pour ne point perdre patience, ni ſe décourager en parlant mal de leurs parties, ils pourront ſe divertir à ce jeu-ci, où ils apprendront bien mieux l'événement de leurs cauſes, que de la bouche du plus fameux praticien.

Régles du jeu.

Ceux donc qui ſe trouveront là après être convenus des droits du jeu, jetteront les dez pour voir à qui jouera le premier, & celui-là ira au nombre 2, où eſt l'aſſignation.

Le 2 ira au nombre 3, où eſt la préſentation.

Le 3, s'il ſe trouve, ira au nombre 4, où eſt l'intervention en cauſe.

Et le 4 ira au nombre 5, où eſt la ſommation pour prendre fait & cauſe.

Le premier payera quatre droits, ſavoir : pour le papier timbré, pour la peine du procureur qui a dreſſé l'aſſignation, pour le ſergent & pour le contrôle.

Les trois autres ne payeront qu'un droit, puis chacun à ſon tour.

On payera à toutes les rencontres du jeu, mais ſeulement un droit, à moins qu'il ne ſoit marqué autrement pour les raiſons que nous dirons ci-après.

Le plaideur en jouant apprendra, pour ſon argent, que toutes les rencontres qui ſont marquées de la même écriture que l'HOPITAL y conduiſent fort directement & ſans s'égarer; & que celles qui ſont marquées en autres lettres font des curioſités aſſez belles à voir ſur le chemin, ou des faux-frais qu'il convient de faire pour y arriver plus vîte, & qui n'entrent pas en ligne de compte.

On paye dix droits pour la ſentence, parce qu'il y a ſept conſeillers, le greffier, le parchemin & le ſceau.

Pour l'amende, on paye douze droits, parce qu'elle eſt de 12 livres.

Pour les petits commiſſaires, il faut vingt droits, parce qu'il y a ordinairement 20 liv. pour leurs vacations.

Et pour les épices il faut cinquante droits, à bon marché faire, il ne faut qu'un droit à l'arrêt.

Quand on arrive au nombre 58, où eſt la requête civile, on recommence tout ſon jeu, parce que par-là on rentre tout de nouveau en procès, comme au premier jour.

Quand on arrive au nombre 35 où eſt la fête au palais, on y demeure pendant que les autres jouent chacun une fois; mais quand on arrive au nombre 53 & 61, où ſont les vacances & la priſon, on y demeure juſqu'à ce qu'on en ſoit délivré par un autre.

Si vous vous étonnez qu'il faille avoir bien de l'argent, quand ce ne feroit que des doubles pour jouer à ce jeu, ſongez qu'il en faut encore davantage pour plaider, & d'une autre couleur que celle des doubles. Ainſi, pour bien faire, il faudra prendre chacun beaucoup de jettons qui vaudront en argent, ce qu'on

voudra les faire valoir, & que l'on donnera à la fin du jeu; & quoique l'hôpital en soit le terme, cependant je prévois que plusieurs n'auront pas les reins assez forts pour aller jusques-là, & qu'ils se ruineront auparavant; & ceux-là sortiront du jeu n'ayant plus de quoi fournir à l'apointement; & ceux qui iront jusqu'à l'hôpital perdront ce qu'ils auront dépensé sur les chemins, sortiront aussi du jeu, & garderont ce qui leur restera pour avoir quelque douceur en ce lieu de misère. En sorte, que celui qui aura vu ruiner tous ses camarades ou aller à l'hôpital, gagnera tout ce qui sera sur le jeu, quoiqu'il fût demeuré aux vacances ou à la prison, d'où il sortiroit glorieux pour profiter de la perte de ses parties.

Les 4 P, qui composent l'enseigne du Plaideur, signifient Prend Patience, Pauvre Plaideur.

Les dénominations des cases sont assez curieuses pour être ici rapportées.

1. Entrée.
2. Assignation, 4 *droits*.
3. Présentation.
4. Intervention en cause.
5. Sommation pour prendre fait & cause.
6. *Vacation*.
7. Enregistrement de la cause.
8. *Bureau du papier timbré*.
9. La barrière des sergens.
10. Appel de la cause par l'huissier-audiencier.
11. *Bureau du contrôle*.
12. Sentence par défaut.
13. Sentence interlocutoire.
14. *Plaideur en colère qui dit qu'il y mangera jusqu'à sa chemise*.
15. *Arrêt par défaut*.
16. Avenir.
17. *Auberge du plaideur à un écu par jour*.
18. Le plaideur & le procureur.
19. Appointé à mettre.
20. *Emprunt d'argent à intérêt par le plaideur*.
21. Arrêt contradictoire.
22. Production.
23. *Régal fait aux clercs du procureur par le plaideur*.
24. Opposition, intervention, compulsion.
25. *Sentence*, 10 droits.
26. Sollicitation.
27. Interrogatoire, enquête, procès-verbal.
28. Signification de la sentence.
29. Appointement en droit.
30. Appointement à l'ordinaire.
31. Appel de la sentence en parlement.
32. Griefs.
33. Réponse de griefs.
34. Relief d'appel.
35. *Fête au palais*.
36. Défenses, répliques.
37. Amende avant de plaider.
38. Belle maison de procureur, bâtie des sottises des fous.
39. Le plaideur vend son bien à vil prix pour plaider.
40. *Commissaires pour examiner le procès*, 20 droits.
41. *Le plaideur gueux qui a mangé jusqu'à sa chemise*.
42. Contredits, salvations.
43. Arrêt équivoque.
44. *Gargotte du plaideur à 5 sous par jour*.
45. Production nouvelle.
46. *Epices*.
47. Enseigne des quatre P P P P.
48. Droit de conseil.
49. Exécution de l'arrêt.
50. Pour l'étiquette.
51. Pour l'audience.
52. Opposition à l'exécution de l'arrêt.
53. *Les vacances du palais*.
54. Commandement.
55. Interprétation d'arrêt.
56. *La femme & les enfans du procureur en prière pour les obstinés*.

57. Rescision, sommation, protestation.
58. Requête civile.
59. Saisie, vente, information.
60. *Décret de prise de-corps.*
61. *La prison.*
62. Intérêts civils.
63. *L'Hôpital.*

POULES. (*les jeux de*)

Jeu de Société en dialogue.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Eh bien! l'abbé, l'orage est-il passé?

L'Abbé PRINTEMS.

Ça ne tardera pas. Il commence à tomber quelques gouttes, & la pluie est ordinairement la fin de l'orage.

Mademoiselle ROSE.

Mais l'abbé des Agneaux sera mouillé. Pourquoi donc ne revient-il pas?

M. DES JARDINS.

Il est sur le petit belveder, au bout du quinconce, au milieu des éclairs, à contempler l'orage. Il prétend qu'on court moins de danger en plein air. Il ne reviendra que quand la pluie deviendra sérieuse; mais la voilà qui augmente.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Aussi le vois-je courir de toutes ses forces.

Mademoiselle DU GAZON.

En voilà pour toute la soirée; nous ne pourrons pas sortir.

M. DE LA RIVIÈRE.

Il faut renoncer pour ce soir à la promenade.

Le Chevalier ZÉPHIR.

C'est dommage, car il est encore de bien bonne heure; à peine sortons nous de table. Eh bien! M. l'observateur, qu'avez-vous vu? De quel côté l'orage est-il tourné?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Vous avez entendu ce grand coup de tonnerre? Je crois l'avoir vu alors tomber sur le coteau, entre la tour de Montgé & Carnelin.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

A quoi allons-nous employer notre après-midi?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Nous pourrions jouer quelques poules.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Qu'est-ce que c'est que des poules?

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Comment, vous ne savez pas ça, ma fille? Vous en avez pourtant fait bien des fois. On donne à chaque joueur un certain nombre de jettons; on est obligé d'en payer à de certains coups, suivant les règles des différens jeux, & le dernier qui a des jettons gagne la poule, c'est-à-dire, l'argent que chacun a mis au jeu en commençant.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Oh! je m'en souviens, c'est comme le chat qui dort.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Précisément; mais il y en a bien d'autres; l'As qui court, la Peur, la Loterie, le Chnif-Chnof-Chnorum, le Trottin, le Domino, le Loto.

Mademoiselle DU GAZON.

Je ne connois pas la poule au loto.

L'Abbé DES AGNEAUX.

On ne pourroit pas y jouer avec des livrets, ni avec les cartons du Loto Dauphin. Il faut de ces anciens cartons à 15 numéros; à mesure qu'on tire les boules, ceux qui ont les numéros,

méros les couvrent avec des jettons ; & celui qui a rempli le premier ses quinze numéros, gagne la poule. Il peut arriver qu'un même numéro fasse finir deux joueurs ; alors, on partage la poule.

M. des Jardins.

Pour moi, je ne puis pas souffrir le loto.

Mademoiselle du Gazon.

Et vous le jouez tous les soirs à Paris ?

M. des Jardins.

Oui ; j'ai une vieille tante qui ne connoît pas d'autres jeux. Elle joueroit au loto depuis le matin jusqu'au soir. Pour moi, j'y joue par complaisance ; ça m'a donné une répugnance pour la loterie : les numéros me sortent par les yeux. Quand par malheur je passe devant un bureau de loterie, & que je vois les cinq numéros sortis de la roue de misère, je suis prêt à me trouver mal.

L'Abbé Printems.

Vous êtes bien différent de la plupart des joueurs de loto ; car ce malheureux jeu ne leur a inspiré que trop de goût pour la loterie.

M. des Jardins.

Mais je voudrois qu'on m'expliquât pourquoi tout le monde joue au loto, & que presque tout le monde le déteste, excepté ceux qui ne peuvent pas jouer d'autres jeux.

L'Abbé des Agneaux.

Ah ! je vais vous dire le pourquoi. J'ai fait depuis long-tems une comparaison que je crois juste. Il en est du loto, en fait de jeux, comme des ouvrages de littérature, en fait de livres ; je m'explique : qu'on fasse un livre sur la chimie, sur l'astronomie, sur la peinture, la sculpture, &c. Il n'y aura que les connoisseurs, les amateurs & les artistes qui le liront, qui en décideront, qui le critiqueront. Que l'on joue au reversi, au wisk, au tresset, au piquet, &c. Il n'y aura que ceux qui connoissent ces jeux qui y joueront, ou qui les regarderont jouer, pour décider des coups bien ou mal joués. Si on fait un ouvrage de littérature, comme on croit qu'il ne faut que de l'esprit pour en juger, tout le monde voudra être juge, parce que tout le monde a des prétentions à l'esprit, & tout le monde jugera impitoyablement bien ou mal le malheureux auteur qui aura joué à l'esprit. Par une raison qui me paroît semblable, tout le monde joue au loto, parce qu'il ne faut à ce jeu que du bonheur, & que tout le monde a des prétentions au bonheur. Tout le monde joue au loto, les uns perdent, les autres gagnent, parce que les uns ont du bonheur, & que les autres n'en ont pas : & tout le monde juge des ouvrages de littérature, les uns bien, les autres mal, parce que les uns ont de l'esprit, & que les autres n'en ont pas.

Madame de la Rivière.

Je n'aime pas qu'on fasse le procès au loto ; il est d'une grande ressource ; il réunit beaucoup de monde ; il est à la portée de tous les joueurs ; il n'est pas, d'ailleurs, sans intérêt ; il ne demande pas de contention d'esprit, & on est bien aise de le jouer quand on s'ennuie des autres jeux.

L'Abbé des Agneaux.

Et on lit quelquefois de petits ouvrages de littérature pour se désennuyer.

Madame de la Rivière.

Très-souvent, on s'ennuie en les lisant.

L'Abbé des Agneaux.

Très-souvent, on s'ennuie aussi en jouant au loto. Au reste, Madame, ce n'est pas que je haïsse le loto, car je trouve que tous les jeux ont leur mérite, comme je l'ai déjà dit. On peut cependant réunir aussi beaucoup de monde au chat qui-dort, au trottin, & à tous ces jeux que je vous ai indiqués, & dont je vous apprendrai les règles, si vous ne les connoissez pas. Ce qui fait que le loto durera plus long-tems que les autres, c'est qu'on s'en souvient quand on voit les cartons de ce jeu, au lieu que les autres jeux s'échappent de la mémoire, & on ignore non seulement leurs règles, mais encore même leurs noms. Je voudrois donc, dans un sallon de jeu, avoir

un petit tableau où feroient tous les noms de ces jeux, & j'attacherois, à côté, un petit cahier où je ferois copier toutes les règles de ces jeux.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Vous avez raifon : au moins, on s'en fouviendroit, & on les joueroit quand on le voudroit.

M. DE LA RIVIÈRE.

Pour la poule au domino, c'eft comme fi on y jouoit à la partie, excepté qu'on eft beaucoup, au lieu d'être deux. Il n'y a pas de combinaifon, par exemple, l'abbé.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Non, fûrement.

M. DE LA RIVIÈRE.

C'eft le premier qui n'a plus de dez qui gagne; ou fi le jeu eft fermé, c'eft celui qui a le moins de points.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Et le *chat qui dort?* Je ne l'ai jamais joué.

L'Abbé DES AGNEAUX.

On prend une carte de plus qu'il n'y a de joueurs; celui qui diftribue les cartes, en donne une à chaque joueur; il prend pour lui l'avant dernière, & met la dernière dans le milieu de la table : c'eft cette carte qui eft le chat; celui qui eft à la droite du joueur qui a donné les cartes, dit : qu'une telle carte parle. Je fuppofe que Madame de la Rivière dife: que le valet parle; fi Mademoifelle Rofe a le valet, alors, elle le montre, & elle nomme la carte qu'elle veut faire payer; le roi, par exemple : alors, fi le chevalier a le roi, il paye un jetton à la poule. Madame de la Rivière ayant dit que le valet parle, fi le valet eft la dernière carte, alors, elle a réveillé le chat, & elle paye un jetton; de même que Mademoifelle Rofe en paieroit un, s'il arrivoit que le roi qu'elle a défigné pour payer fût le chat. Soit qu'on dife de parler ou de payer, il ne faut jamais réveiller le chat qui dort, parce qu'il en coûte toujours.

Le Chevalier ZÉPHIR.

C'eft apparemment ce jeu-là qui a donné naiffance au proverbe : ne réveillez pas le chat qui dort.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Ou le proverbe qui a donné naiffance au jeu. A mefure qu'il meurt un joueur, on ôte une carte; & quand on n'eft plus que deux, il n'y a plus que trois cartes; alors, celui qui donne a l'avantage, parce que l'autre, en nommant une carte pour parler, peut nommer le chat, ou bien il peut être nommé pour payer : celui qui donne ne court qu'un rifque, & l'autre en court deux.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Et l'*as qui court*, comment le joue-t-on?

L'Abbé DES AGNEAUX.

On prend un jeu de carte entier; on donne une carte à chacun : le premier, qui eft à côté de celui qui a donné, s'il n'eft pas content de fa carte, la change avec fon voifin; le voifin avec le fuivant, ainfi de fuite, jufqu'à celui qui a donné; après quoi on retourne les cartes, & la plus baffe paye un jetton; l'as eft la plus baffe. Si j'ai un as, que je le donne à mon voifin, & qu'il m'en rende un, alors, je paye, parce que c'eft la première des plus baffes cartes qui paye. Quelquefois, on change un deux pour un as, un trois pour un deux. Alors, celui qui a donné une carte inférieure à celle qu'il a reçue, doit s'y tenir; s'il a donné un deux pour un trois, il rifqueroit en changeant fon trois avec fon voifin, de trouver un as; au lieu qu'en difant : je m'y tiens, & en ne changeant point, il eft fûr de ne pas payer. On ne peut pas obliger ceux qui ont des rois de changer; ceux qui en ont peuvent même, s'ils le veulent, les découvrir tout de fuite. L'as revient fouvent à celui qui a donné les cartes, à moins qu'il ne foit arrêté dans fa courfe par un roi; alors, celui-ci peut, quand il n'eft pas content de fa carte, en tirer une autre du jeu. Dans plufieurs pays, le roi renvoie à l'as ou à la plus baffe; c'eft à dire, qu'en tirant un roi, on revient à la carte qu'on avoit; le tout dépend des conventions qu'on fait en fe mettant au jeu.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Pour le jeu de la *peur*, tout le monde le connoît.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Il est bien simple, & assez amusant.

Mademoiselle DU BOCAGE.

On prend un jeu de cartes; on le met sur la table, en l'étalant bien; quelqu'un nomme la *peur* le valet de cœur, par exemple: chacun prend une carte à son tour; la première ou la dernière du bas, n'importe; celui qui prend le valet de cœur paye un jetton à la poule, & nomme la carte qu'il veut pour la *peur* du coup suivant.

L'Abbé PRINTEMS.

J'ai vu quelquefois la première personne prendre la carte nommée.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Et moi, j'ai vu la *peur* être la dernière carte; & une fois j'avois escamoté la carte que j'avois nommée pour être la *peur*, de façon qu'on eut peur jusqu'à la fin, mais c'est défendu, car ça allonge bien le jeu.

Madame DE LA RIVIÈRE.

J'ai beaucoup entendu parler de *chnif-chnof chnorum*; mais je ne l'ai jamais joué.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Ce nom est bien dur & bien difficile.

L'Abbé PRINTEMS.

On ne le prononce jamais en entier; le premier dit chnif, le second chnof, le troisième chnorum.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Mais ça n'apprend pas le jeu.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Patience, je vais vous l'expliquer. On a un jeu de cartes entier; on distribue les cartes à tous les joueurs, de manière qu'il en reste le moins possible. Le premier joue une carte: si le second en a une pareille, il la joue, & dit chnif; alors, le premier paye un jetton à la poule. Si le troisième en a aussi une pareille, il la joue toujours devant lui, & dit chnof: alors, le second qui est chnof, paye deux jettons à la poule. Enfin, si par hasard, ce qui est fort rare, le quatrième avoit dans son jeu la quatrième carte pareille, il la joueroit, & le troisième, qui seroit chnorum, payeroit deux jettons à la poule, & deux jettons à celui qui l'auroit fait chnorum.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Mais si je n'ai pas une carte pareille à celle qu'on a jouée avant moi.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Alors, vous jouez celle que vous voulez.

L'Abbé PRINTEMS.

Et il est de votre intérêt de jouer celles que vous pourriez avoir doubles ou triples, parce qu'alors vous ne craignez pas d'être chnif.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Mais si je voyois dans la main de ma voisine une dame, & que j'en aie une, je me garderois bien de la jouer.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Aussi est il bien essentiel de ne pas laisser voir son jeu, & de ne pas montrer les cartes en les donnant.

Madame DE LA RIVIÈRE.

C'est à-peu près la règle de tous les jeux.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Il est encore fort intéressant de remarquer bien les cartes qui sont passées, & de jouer de préférence celle dont les pareilles sont déjà tombées.

L'Abbé PRINTEMS.

De tous les jeux de poules, celui que j'aime

le mieux, c'eſt le *trottin*, parce que quand on eſt mort, on a eſpérance de revivre.

M. DE LA RIVIÈRE.

M. l'abbé aime les jeux où l'on meurt pour revivre.

L'Abbé PRINTEMS.

Je ne m'en dédis pas.

Mademoiſelle DU BOCAGE.

Allons, expliquez-nous donc comment on joue le *trottin*.

L'Abbé PRINTEMS.

On a un dé de trictrac avec un cornet; après l'avoir bien remué, on jette le dé ſur la table; ſi on amène un, on paye un jetton à ſon voiſin; ſi on amène deux, on donne deux jettons à ſon ſecond voiſin; & trois à ſon troiſième voiſin, ſi on amène trois; quatre & cinq ſont les bons points, on n'a rien à payer: au point de ſix, on paye un jetton à la poule; c'eſt ce point qui avance le jeu, s'il arrive ſouvent. Dans le cas où le jeu paroîtroit trop long, on peut convenir qu'au point de cinq, on payera auſſi un jetton à la poule.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Il eſt auſſi ſimple de prendre moins de jettons pour chaque miſe en ſe mettant au jeu; car c'eſt la miſe qui décide la longueur de ces jeux-là. Il faut cependant remarquer qu'à l'as qui court & au chat qui dort, on ne paye un jetton qu'en un tour, au lieu qu'on en peut payer davantage au trottin & au chnif-chnof-chnorum. La longueur de ces jeux dépend des événemens.

M. DE LA RIVIÈRE.

Et comment eſt-on reſſuſcité, à ce jeu là?

L'Abbé PRINTEMS.

C'eſt tout ſimple; je ſuppoſe que vous ſoyez le troiſième après moi, & que vous n'ayez plus rien, j'amène trois; je vous donne trois jettons, & vous revivez alors. Si je n'en ai que deux, je vous fais banqueroute d'un jetton.

M. DE LA RIVIÈRE.

Ah! oui, j'entends; c'eſt fort clair; on meurt quand on n'a plus rien, & on revit quand on a quelque choſe; c'eſt tout ſimple.

L'Abbé PRINTEMS.

Mais ſûrement, c'eſt tout ſimple; vous avez beau rire.

Mademoiſelle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Ce jeu doit être fort amuſant à la fin, où il y a beaucoup de morts.

Mademoiſelle DU GAZON.

Et beaucoup de mourans.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Auſſi, quand on fait une macédoine, on fait bien de finir par celui-là.

Mademoiſelle DE LA HAUTE-FUTAIE, & le Chevalier ZÉPHIR.

Qu'eſt ce que c'eſt qu'une *macédoine*?

L'Abbé DES AGNEAUX.

C'eſt quand on fait une poule compoſée de pluſieurs jeux; par exemple, on fera deux tours de chat qui dort, deux d'as qui court, deux de peur, deux de chnif, & on finira par un trottin. C'eſt-là ce qu'on appelle une macédoine. J'ai vu ce nom-là, pour la première fois, dans ce fameux livre des liaiſons dangereuſes.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Vous nous avez parlé, l'Abbé, de la *loterie*; expliquez-nous donc un peu ce jeu?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Ce n'eſt pas poſitivement un jeu de poule, mais il eſt fort amuſant. On prend chacun un certain nombre de fiches & de jettons; & quand on ſe retire, on paye ce qu'on a de

moins que sa mise, comme quand on a joué au trente & quarante & au vingt-un sans argent.

L'Abbé Printems.

J'aime mieux jouer à ces sortes de jeux-là, sans argent, parce que les fiches & les jettons ont la valeur qu'on veut leur donner, & on n'a pas besoin d'avoir toujours de la monnoie sur soi; c'est bien plus commode.

L'Abbé des Agneaux.

On prend deux jeux de cartes entiers; on bat, on fait couper; ensuite, on fait tirer trois cartes par trois personnes qui ne les regardent pas, ne les font voir à personne, & les placent dans le milieu de la table: sur la première, chaque joueur met trois jettons, deux sur la seconde, & un sur la troisième. Ces cartes sont autant de lots, on laisse de côté ce jeu dont on a tiré les trois cartes, on prend le second jeu, & on le distribue carte par carte à chaque joueur. Celles qui restent se vendent aux joueurs qui les desirent, & le produit de cette enchère se divise sur les lots. Toutes les cartes du second jeu ainsi distribuées, celui qui a donné les cartes prend le premier jeu dont on a extrait les trois lots, & il les découvre l'un après l'autre, en les nommant. A mesure qu'elles sont nommées, ceux qui ont les pareilles dans leurs jeux les rendent, & on les met en tas, à côté de l'autre jeu; sur la fin, les dernières cartes ont plus d'espérance aux lots, & souvent on les achete. Une carte dont on n'auroit donné que trois ou quatre jettons vers le milieu du coup, vaut trois ou quatre fiches lorsqu'il n'y a plus que cinq ou six cartes & que les lots sont forts. Si les cartes qui sont restées en donnant n'ont point eu de débit, alors, on les met à part; si elles contenoient quelque lot, ce lot deviendroit double pour le coup suivant. Quand toutes les cartes ont été appelées, il n'en doit plus rester que trois dans les mains des joueurs; on les découvre, & chacun s'empare du lot qui est sur la carte pareille à celle qui lui reste dans la main, à moins, comme je l'ai déjà dit, que les cartes pareilles à celles des lots ne soient restées à l'écart, & que personne n'ait voulu les acheter. Communément, on ne doit pas les vendre moins que les autres cartes, n'ont coûté aux joueurs; si les joueurs ont trois cartes, par exemple, comme ils ont mis six jettons sur les lots, on ne doit pas vendre les cartes de l'écart moins de deux jettons. S'il y a concurrence, on les vend le plus qu'on peut.

M. de la Forêt.

Sur la fin du coup, quand les joueurs se vendent leurs cartes, c'est sans doute à leur profit.

L'Abbé des Agneaux.

Très-certainement; ils les ont achetées, elles leur appartiennent bien légitimement. D'ailleurs ils courent une chance; ils peuvent vendre une fiche, une carte qui gagnera un lot de cinq ou six fiches.

M. des Jardins.

Dans ce commerce-là, les actions vont toujours en augmentant jusqu'à la fin. Mais je voudrois savoir à quoi servent ces dez que je vous ai vu hier au soir, & qu'on vous a envoyés de Paris.

L'Abbé des Agneaux.

Ce sont des dez de ferme. Tenez, les voilà, justement; je les ai sur moi; nous pourrions jouer à la *ferme*.

Madame de la Rivière.

L'abbé est un vrai philosophe; il porte tout avec lui. Mais comment joue-t-on à la *ferme*?

L'Abbé des Agneaux.

On commence d'abord par mettre la ferme à prix, c'est-à-dire, que l'on offre trente, quarante, cinquante ou soixante jettons, pour avoir le droit d'être fermier. Alors, on met au jeu le prix de la ferme; le fermier joue le premier, & il retire autant de jettons qu'il a amené de points; les autres joueurs de même.

Mademoiselle de la Haute-Futaie.

Mais comme il n'y a qu'une des six faces des dez qui soit marquée, il doit arriver souvent que tous les dez jettés sur la table

soient du côté blanc, & ne marquent aucuns points.

L'Abbé DES AGNEAUX.

C'est ce qu'on appelle chou-blanc; ce qui arrive très fréquemment. Alors, on donne un jetton à la ferme & un au fermier; quelquefois, on donne deux jettons au fermier, & rien à la ferme. Le tout dépend des conventions. Quand le fermier amène chou-blanc, il ne lui en coûte rien.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Mais c'est avantageux d'être fermier.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Oui; mais il en coûte le prix de la ferme, que le fermier paye seul; quelquefois, on convient que chacun aura la ferme à son tour, moyennant un certain prix que l'on fixe; sinon, c'est le dernier enchérisseur qui est fermier. S'il arrive beaucoup de chou-blanc, & que la ferme dure long-tems, le fermier retire ses fonds, & y gagne même encore.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Qu'est-ce qui fixe la durée de la ferme?

L'Abbé DES AGNEAUX.

La ferme dure tant qu'il y a de jettons au jeu; s'il n'en reste plus que cinq, & que vous ameniez douze, vous payez sept jettons à la ferme, & toujours un au fermier. Pour finir la ferme, il faut amener juste autant de points qu'il y a de jettons: c'est pourquoi, sur la fin, le fermier peut ne pas jouer, parce qu'il pourroit finir la ferme, & qu'il est de son intérêt qu'elle dure long tems. Les six dez marqués seulement sur une face des numéros 1, 2, 3, 4, 5 & 6 forment vingt-un points. Il y a des endroits où on convient que quand on amenera vingt-un, on emportera tout ce qui est au jeu, & on peut aisément faire cette convention, car il est bien rare que ce coup arrive.

L'Abbé PRINTEMS.

Je l'ai vu arriver quelquefois.

L'Abbé DES AGNEAUX.

C'est vrai, mais c'est bien rare; tu as amené deux fois vingt un à la campagne de Madame ***; t'en souviens-tu, l'abbé? Il faisoit un tems affreux; nous avons passé l'après-midi à jouer à la ferme & au nain jaune.

Madame DE LA RIVIÈRE.

N'y joue-t on pas avec des cartes, au *nain-jaune?*

L'Abbé PRINTEMS.

Oui, Madame; ce jeu ressemble beaucoup à la comète. Tout le monde connoît la comète; il faut un tableau particulier pour jouer au nain-jaune.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je crois qu'il y en a un ici; j'ai fureté dans tous les coins, & j'en ai trouvé un vieux. D'ailleurs, si on ne le retrouvoit pas, il est bien aisé d'en faire un.

Madame DE LA RIVIÈRE.

N'auriez-vous pas trouvé aussi un jeu d'oie. Je suis comme Hector, j'aime les jeux où l'esprit se déploie.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Justement, Madame; j'en ai trouvé un vieux qui est relégué dans la cuisine; les domestiques ne veulent plus y jouer; il n'y a plus que la relaveuse de vaisselle, qui, dans les beaux jours de fêtes, invite quelques unes de ses amies du village à venir la voir: elle tient sallon dans la cuisine; on fait une partie d'oie, & on s'en va fort content de lui avoir fait passer la soirée agréablement; elles ne connoissent pas le loto-dauphin. Mais, de bonne foi, croyez-vous qu'il n'y ait pas autant de combinaison & d'effort d'esprit dans le jeu d'oie que dans le loto-dauphin? Allez, Madame, tout est de mode. Si on jouoit l'oie à la cour, il n'y a pas de petit-maître qui voulût passer sa journée sans faire au moins une partie d'oie.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Ah ! voilà le chevalier qui apporte le tableau du nain-jaune.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Vous voyez que fur ce tableau on a mis le roi de cœur, la dame de pique, le valet de treffle, le dix de carreau, & dans le milieu, la *Folie*, repréfentant *Lindor*, tenant dans fa main le fept de carreau. Ce jeu s'appelle *Lindor*, ou *Nain-Jaune;* chaque joueur met, à chaque coup, fur le dix de carreau, un jetton; fur le valet de treffle, deux; fur la dame de pique, trois; fur le roi de cœur, quatre; & fur Lindor, qui eft le fept de carreau, cinq. On convient, en commençant, de la valeur des jettons. Pour ce jeu, on fe fert d'un jeu de cartes entier; c'eft le premier roi qui fait; l'as eft la plus baffe carte; elle ne vaut qu'un point, & les figures dix. A ce jeu, on ne peut être moins de trois, ni plus de huit joueurs. Les cartes fe diftribuent fuivant le nombre des joueurs.

Nombre de joueurs.	*Nombre de cartes.*	*Il en refte au talon,*
à 3	15	7
à 4	12	4
à 5	9	7
à 6	8	4
à 7	7	3
à 8	6	4

Si je fuis le premier, je joue un, deux, trois, plus ou moins, fuivant le nombre des cartes que j'ai de fuite, fans qu'elles foient de la même couleur, car, à ce jeu-là, l'on peut mettre le deux de cœur fur l'as de treffle, ainfi des autres; fans diftinction. Si je joue un, deux, trois, & que je n'aie point de quatre, je dis, en jouant, trois fans quatre; celui qui eft après moi met un quatre s'il en a un, & continue à mettre ce qui fuit dans fon jeu; s'il ne peut mettre plus haut que quatre, il dit de même, quatre fans cinq ou cinq fans fix, ainfi du refte, tant que l'on peut fuivre, & ainfi de main en main; celui qui a mis un roi, recommence par où bon lui femble.

M. DU FRÊNE.

Il eft bon de remarquer qu'il faut fe défaire toujours des plus baffes cartes, fur tout quand on n'a pas de rois, parce qu'on n'a pas d'occafions de pouvoir, dans le courant du jeu, fe défaire des baffes cartes.

L'Abbé DES AGNEAUX.

On le peut cependant quelquefois. Si je dis fept fans huit, & que perfonne n'ait de huit, alors, je recommence par où je veux, & je puis jouer un, deux, trois, quatre & cinq, & me débarraffer ainfi de toutes mes cartes.

M. DU FRÊNE.

Mais c'eft fort rare, & il ne faut pas s'attendre a cet événement; il eft vrai qu'il peut y avoir deux ou trois huit au talon, & s'il en eft paffé un, alors votre fept vaut un roi; car il y a dans ce jeu un peu de combinaifon.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Mais qu'eft-ce qui fait que l'on gagne?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Celui qui, en jouant, fe débarraffe de toutes fes cartes, eft celui qui gagne. Alors, chaque joueur lui donne autant de jettons qu'il lui refte de points dans la main. L'as, comme je vous ai déjà dit, ne compte qu'un point; le fept, fept points, le neuf, neuf points, &c. & les figures dix.

Mademoifelle DE LA HAUTE FUTAIE.

Mais fi on finiffoit de bonne heure, on gagneroit bien des jettons.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Quand toutes les cartes qui font dans les mains du premier joueur fe fuivent, cela s'appelle *grand opéra*, il ramaffe tout ce qui eft fur le tableau, & chaque joueur lui donne autant de jettons qu'il a de points dans la main.

M. DU FRÊNE.

Si en jouant je mets la dame de pique, je prends ce qui eſt deſſus.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Et ſi on l'oublioit ?

M. DU FRÊNE.

Ce ſeroit autant de perdu ; c'eſt comme au reverſi ; quand on place le quinola, & qu'on oublie la bête, alors elle reſte.

Mademoiſelle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Mais s'il me reſte dans la main le roi de cœur ?

M. DU FRÊNE.

Vous payez au tableau la bête de ce qui étoit ſur le roi de cœur & ſur les autres cartes qui vous reſtent. Auſſi eſt-il fort intéreſſant de ſe défaire d'abord des cartes pareilles à celles qui ſont ſur le tableau.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Oui ; ſi l'on dit ſix ſans ſept, & que ce ſoit à vous à jouer, & que vous ayez dans la main le ſept de carreau & un autre, il faut de préférence mettre le ſept de carreau. Si vous avez un roi, après l'avoir jetté, comme il vous eſt libre de commencer par où vous voulez, vous pouvez jouer ſept de carreau ſans huit, ſurtout ſi le ſept de carreau eſt bien chargé ; car il vaut mieux qu'il vous reſte dans la main deux groſſes cartes dont vous auriez pu vous défaire, & qui ne vous feront payer que dix-neuf ou vingt points, que le ſept de carreau qui vous en fera d'abord payer ſept, & enſuite tous les jettons qui ſont deſſus.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Ah ! je comprends bien à préſent le jeu du nain-jaune ; je pourrois le jouer.

Madame DU RUISSEAU.

Eh bien ! Madame, nous pourrons le jouer demain. Comme il ne faut pas être beaucoup, les autres joueront aux échecs, aux dames françoiſes & polonoiſes, & nous nous arrangerons de façon que perſonne ne ſoit oiſif.

Madame DU FRÊNE.

Puiſque vous aimez le jeu du nain-jaune, je vous en apprendrai un, Madame, qui lui reſſemble beaucoup, & qui peut avoir été calqué deſſus ; on l'appelle le jeu du *triolet*, ou *des trois valets*.

L'Abbé DES AGNEAUX.

J'aime autant les petits jeux de poules qui peuvent réunir beaucoup de monde, que le vingt-un, le trente & quarante.

Madame DU FRÊNE.

Au moins, leur diverſité eſt amuſante ; & on peut jouer long tems à ces jeux-là ſans s'ennuyer.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Surtout quand le tems eſt tourné tout-à-fait au mauvais, comme aujourd'hui ; car je crois que ſi nous reſtions encore demain ici, nous ne pourrions pas nous promener, & nous ſerions trop heureux d'avoir recours à tous ces petits jeux là.

L'Abbé PRINTEMS.

C'eſt donc demain qu'il faudra nous ſéparer ! J'ai envie de pleurer comme Mademoiſelle de la Haute-Futaie.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Mais vous pleurez tout de bon, je crois, ma fille ? Elle eſt inſupportable ; elle ne peut aller nulle part qu'elle ne pleure quand il faut partir.

L'Abbé PRINTEMS.

C'eſt que Mademoiſelle a le cœur ſenſible.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

On peut avoir le cœur ſenſible ſans pleurer comme un enfant.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Pour moi, je pleurerois volontiers en quittant une compagnie auſſi aimable.

(*Extrait des Soirées amuſantes*)

POURQUOI

POURQUOI ET DE PARCE. (*jeu des*)

Le jeu des *pourquoi & de parce* fait tenir des discours fort éloignés de ceux que l'on a proposés ; & certainement je crois qu'il surpasse en cela celui des propos interrompus; car deux ou trois mots que votre voisin vous dit, vous font souvent inventer des paroles convenables, selon le bon esprit de la personne; mais ici le hasard domine entiérement, puisque l'un ayant fait une demande secrette à son voisin, celui-là demande simplement à l'autre, *pourquoi*, & il faut qu'il réponde à sa fantaisie, sans avoir rien ouï : ce qui fait d'ordinaire une réponse la plus bizarre & la moins attendue que l'on se puisse imaginer. Chacun fait sa demande à son tour, de telle manière que ce soit toujours celui qui est au troisième rang d'après qui répond ; celui du milieu ne servant qu'à demander le *pourquoi* & à retenir ce que le premier lui a demandé à l'oreille, afin qu'il n'y puisse rien changer Voilà comme on peut jouer à ce jeu, qui est encore diversifié d'autre sorte ; mais tout cela revient au même.

PROPOS INTERROMPUS, (*les*) ou *Coqs à l'Ane.*

Jeu de Société en dialogue.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Allons, Mesdames, puisque vous le voulez, je vais vous apprendre le jeu des *propos interrompus ;* plusieurs de vous le connoissent. D'ailleurs, il suffit de dire à celles qui ne l'ont pas encore joué, qu'il faut d'abord faire à sa voisine à droite une question ; elle y répond, & fait une question à la suivante ; & cela, s'il vous plaît, tout bas, après quoi Mademoiselle Rose, par exemple, dira tout haut : Madame de la Rivière m'a demandé à quoi servoit telle chose, & Mademoiselle du Ruisseau m'a répondu qu'elle servoit à tel usage, & ainsi des autres.

Madame DE LA RIVIÈRE, *haut.*

Je vais commencer. *A Mademoiselle Rose tout bas :* à quoi sert un soufflet ?

Mademoiselle ROSE, *toujours tout bas.*

A souffler le feu. *A Mademoiselle du Ruisseau :* à quoi servent les pompes des pompiers de Paris.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

A éteindre le feu. *A Mademoiselle du Gazon :* à quoi sert une charrue ?

Mademoiselle DU GAZON.

A labourer la terre. *A Madame de la Haute-Futaie :* à quoi sert un bonnet ?

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

A mettre sur sa tête. *A l'Abbé Printems :* à quoi sert un chausson ?

L'Abbé PRINTEMS.

A mettre dans ses pieds. *A Mademoiselle de la Haute-Futaie :* à quoi servent les chansons de l'abbé des Agneaux, votre voisin ?

Mademoiselle DE LA HAUTE FUTAIE.

A amuser en les chantant. *A l'Abbé des Agneaux :* à quoi sert une allumette ?

L'Abbé DES AGNEAUX.

A allumer le feu. *Au Chevalier Zéphir :* à quoi sert une épingle noire ?

Le Chevalier ZÉPHIR.

A attacher les cheveux. *A M. de la Rivière :* à quoi sert un baromètre ?

M. DE LA RIVIÈRE.

A marquer la pesanteur de l'air. *A M. de la Forêt :* à quoi sert un thermomètre ?

M. DE LA FORÊT.

A marquer le froid & le chaud. *A M. des Jardins :* à quoi sert un bateau ?

M. DES JARDINS.

A aller sur l'eau. *A Mademoiselle du Bocage :* à quoi sert un scaphandre ?

Mademoiselle DU BOCAGE.

A aller ſur l'eau. *A Madame de la Rivière :* à quoi ſert un paravent ?

Madame DE LA RIVIÈRE.

A garantir du vent ; *tout haut :* Meſſieurs, je vous en fais juges ; Mademoiſelle du Bocage m'a demandé à quoi ſervoit un paravent ; Mademoiſelle Roſe m'a répondu : à ſouffler le feu.

Mademoiſelle ROSE.

Madame de la Rivière m'a demandé à quoi ſervoit un ſoufflet ; ma ſœur m'a répondu : à éteindre le feu.

Mademoiſelle DU RUISSEAU.

Ma ſœur Roſe m'a demandé à quoi ſervoient les pompes des pompiers de Paris, & ma ſœur du Gazon m'a répondu : à labourer la terre.

Mademoiſelle DU GAZON.

Ma ſœur m'a demandé à quoi ſervoit une charrue, & Madame de la Haute Futaie m'a répondu : à mettre ſur ſa tête.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Mademoiſelle du Gazon m'a demandé à quoi ſervoit un bonnet, & M. l'abbé Printems, en homme qui connoît bien les modes, m'a répondu, avec un air de vérité, à mettre dans ſes pieds, Madame.

L'Abbé PRINTEMS.

Madame de la Haute Futaie m'a demandé à quoi ſervoient des chauſſons, & Mademoiſelle ſa fille m'a répondu : à amuſer en les chantant.

Mademoiſelle DE LA HAUTE-FUTAIE.

L'abbé Printems m'a demandé à quoi ſervoient les chanſons de ſon ami M. l'abbé des Agneaux, & M. l'auteur m'a répondu modeſtement, à allumer le feu.

PROPOS INTERROMPUS.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Mademoiſelle de la Haute Futaie m'a demandé à quoi ſervoit une allumette, & M. le chevalier m'a répondu : à attacher les cheveux.

Le Chevalier ZÉPHIR.

L'abbé des Agneaux m'a demandé à quoi ſervoit une épingle noire, & M. de la Rivière qui eſt un grand phyſicien, m'a répondu doctement : à marquer la peſanteur de l'air. Je crois cependant, que ces épingles ſervent plutôt à empêcher la légéreté de l'air de défriſer les cheveux & à aſſujettir les rubans, les fleurs & les gazes ſur les têtes des jolies femmes.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Oui : nous craignons plus la légéreté de l'air que ſa peſanteur.

L'Abbé PRINTEMS.

Ah ! Madame, la peſanteur de l'air n'influe-t-elle pas ſur les nerfs ?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Mais vous jouez tout de bon aux propos interrompus, laiſſez donc finir ; on oubliera les queſtions & les réponſes. C'eſt votre tour, M. le phyſicien.

M. DE LA RIVIÈRE.

Le chevalier m'a demandé à quoi ſervoit un baromètre....

Le Chevalier ZÉPHIR.

Oui : ce baromètre qui eſt dans le ſallon, & que l'abbé des Agneaux regarde tous les matins, quand il doit aller promener, & ça ne l'empêche pas d'y être attrapé. Vous ſouvenez-vous, l'Abbé, comme vous avez été mouillé l'autre jour, en revenant de la loge du bois.

M. DE LA RIVIÈRE.

Patience, donc ; ne m'interrompez pas. M. de la Forêt m'a répondu, à marquer le froid & le chaud.

M. DU RUISSEAU.

Bon ! mais c'est un thermomètre.

M. DE LA FORÊT.

Vous avez raison ; aussi M. de la Rivière a-t-il fait exprès de me demander : à quoi servoit un thermomètre, & M. des Jardins m'a répondu : à aller sur l'eau.

M. DES JARDINS.

M. de la Forêt m'a demandé à quoi servoit un bateau, & Mademoiselle du Bocage m'a répondu : à aller sur l'eau.

Mademoiselle ROSE.

Mais, ça ne se peut pas ; ce ne seroit plus un propos interrompu.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Mais, pardonnez-moi, Mademoiselle, M. m'a demandé à quoi servoit un scaphandre, & je lui ai répondu : à aller sur l'eau.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Oh ! ce n'est plus ça. Il ne faut pas dire ce que vous avez répondu, mais ce qu'on vous a répondu. On dit la question d'au-dessus, & la réponse d'au-dessous ; ce qui fait la justesse de la réponse de Mademoiselle du Bocage à M. des Jardins, c'est que M. des Jardins lui a fait une question analogue à celle qu'on lui avoit faite : alors, il n'y a plus de propos interrompus. Un bateau & un scaphandre servent également à aller sur l'eau. Il faut toujours faire une question opposée à celle qu'on vous a faite. Allons, M. des Jardins, payez un gage. Si on vous demande à quoi sert un soulier, il ne faut pas demander à quoi sert une pantoufle. Allons, Mademoiselle du Bocage, qui vous a répondu Madame de la Rivière ; vous payerez aussi un gage, pour avoir dit votre réponse & non la sienne.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Mais je le disois pour m'amuser ; je sais le jeu. Madame de la Rivière m'a répondu à garantir du vent ; & M. des Jardins m'avoit demandé un scaphandre : ainsi, je ne payerai pas de gage.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Non : c'est trop juste, je sais bien que vous êtes une bonne écolière. Il ne faut vous montrer un jeu qu'une fois, vous le retenez tout de suite.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Et moi, donc ?

Madame DE LA RIVIÈRE.

Oh ! bon, vous en montrez aux autres.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Mais, on vient de sonner. Il faudroit tirer les gages, car nous en avons déjà beaucoup depuis six heures que nous avons joué à plusieurs jeux. Demain il faudra jouer au *Capucin*, car c'est un fort joli jeu, où on donne bien des gages, à ce qu'on m'a dit.

(*Extrait des Soirées amusantes.*)

PROVERBES, (*jeu des*) *par personnages.*

Ce jeu est agréable & même intéressant ; si le proverbe est grave & sérieux, vous en pouvez représenter une histoire par personnages que l'on choisit dans sa compagnie, chacun selon son esprit & capacité. Et si le proverbe est gaillard, on en peut sur le champ composer une farce ou comédie, qui doit, par les paroles & actions des personnages ou acteurs, exprimer le proverbe qu'il représente, mais qui doit être deviné par ceux de la compagnie qui ne sont pas choisis pour le proverbe ; & ceux qui le devinent entrent à la place des autres, & en font un que l'on doit aussi deviner.

Par exemple, le proverbe sera *terre a, guerre a ;* or, pour le jouer entre 4 ou 5 de la compagnie, sans déclarer le proverbe à personne, les acteurs éliront un roi ou une reine qui assemblera son conseil ; montera

sur le trône, & se p'a'ndra à ses sujets que la couronne & le sceptre des rois, quoiqu'extrêmement pesans, ont toujours des envieux; qu'un roi, son voisin, pour envahir son royaume, a déjà fait des levées, qu'il est important d'y donner ordre pour mettre ses villes en sûreté; alors ses conseillers & capitaines lui donnent des moyens pour empêcher ses voisins d'empiéter sur lui. L'auteur lui témoignera par ses paroles & ses actions, qu'un roi n'est pas estimé grand prince, s'il n'aggrandit ses limites, & fait préparer ses gens à la guerre. Par exemple, on voit que des proverbes, on peut inventer & tirer des amusemens ingénieux, & des actions sérieuses ou comiques.

Voici les titres de quelques-uns de ces proverbes dont on peut tirer avantage pour le divertissement d'une société.

Bonne renommée vaut mieux que ceinture dorée.

A petits merciers, petits paniers.

Jamais amoureux honteux n'eut belle amie.

Un fou en amuse bien d'autres.

Tout ce qui reluit n'est pas or.

Tel menace qui a grand peur.

Entre deux vertes une mûre.

A gens de village, trompette de bois.

Femme couchée, & bois debout,

Homme n'en vit jamais le bout.

L'occasion fait le larron.

Il vaut mieux être seul qu'en mauvaise compagnie.

On se traite de Turc à Maure.

Ce qui vient de la flûte s'en retourne au tambour.

A bon vin, bon cheval.

A vaillant homme, courte épée.

A beau parler, qui n'a cœur de bien faire.

Il ne faut pas se moquer des chiens qu'on ne soit hors du village.

Quand les enfans dorment, les nourrices ont bon tems.

Le jeu ne vaut pas la chandelle.

Il n'est pas si diable qu'il est noir.

Chacun escorte son semblable.

Il n'est point de pires sourds que ceux qui ne veulent point entendre.

Après la panse vient la danse.

Quand les gueux dansent, les guenilles vont au vent.

Pour un point, Martin perdit son âne.

Il faut plumer la poule sans la faire crier.

Les chevaux courent les bénéfices, & les ânes les attrapent.

Qui ne sait dissimuler, ne sait régner.

Qui parle du loup, en voit la queue.

De trois choses, Dieu nous garde:

De bœuf salé sans moutarde,
D'un valet qui se regarde,
D'une femme qui se farde.

Tems pommelé, femme fardée, ne sont point de longue durée.

Vous avez assez prêché pour boire un coup.

Si les femmes étoient d'argent, elles ne vaudroient rien à faire monnoie.

C'est un bon bâton pour défaire un lit.

Il fait comme les anguilles de Melun, il crie devant qu'on l'écorche.

Andouilles de Troyes, saucisson de Bologne, marons de Lyon, vin muscat de Frontignan, figues de Marseille, cabats d'Avignon, sont des mets pour les bons compagnons.

Tant va la cruche à l'eau, qu'enfin elle se casse.

Il faut mourir, petit cochon, il n'y a plus d'orge.

Qui frappera du couteau, mourra de la gaine.

Il crie comme un aveugle qui a perdu son bâton.

Fille qui écoute, & ville qui parlemente, est à demi rendue.

Qui garde sa femme & sa maison a assez d'affaires.

Qui croit sa femme & son curé, est en danger d'être damné.

A bien servir & loyal être, de serviteur on devient maître.

Qui bien fera, bien trouvera, ou l'écriture mentira.

Un bienfait n'eſt jamais perdu.

Tout vient à point à qui peut attendre.

Il vit aſſez qui vit le dernier.

Plus effronté qu'un page de cour, plus fantaſque qu'une mule, méchant comme un âne rouge, plus poltron qu'une poule, et menteur comme un arracheur de dents.

A tous ſeigneurs, tous honneurs.

Servez Godard, ſa femme eſt en couche.

Il n'eſt feſtin que de gueux, quand toutes leurs brebis ſont raſſaſiées.

Qui trop embraſſe mal étreint.

Il eſt fils de bon père et de bonne mère, mais l'enfant ne vaut guère.

Il ne ment jamais s'il ne parle.

Il a la conſcience auſſi étroite, comme la manche d'un Cordelier.

Il eſt fort libéral, il ne mange point le diable qu'il n'en donne les cornes.

Il eſt capitaine d'une grande réputation, on lui donne le hauſſe-col en grace.

Il eſt auſſi prudent que valeureux; quand il a été battu, il n'en dit mot à perſonne.

Il fait des merveilles en ſes combats, ceux qu'il a tués ſe portent bien.

Il ſera plus battu pour rien, qu'un autre pour de l'argent.

PROVERBES, SENTENCES *ou* DEVISES *trouvées ſelon chaque lettre. (jeu des)*

Ayant choiſi chacun ſa lettre ou ſa rime que l'on a dite à l'oreille du maître du jeu, l'on peut faire que chacun dira un proverbe, une ſentence, ou une deviſe, qui commencera par une telle lettre, ou qui finira par une telle rime, comme pour les proverbes commençans en A; *A bon apetit il ne faut point de ſauſſe; A la queue gît le venin; A bon chat bon rat; A l'œuvre on connoît l'ouvrier.*

En B. *Beau bon jeu, argent; Bonne chère, grand feu; Belles paroles n'écorchent point la gorge; Bon ſang ne peut mentir; Bon droit a bon métier d'aide; Bon pied bon œil.*

En C. *Charité bien ordonnée commence par ſoi-même; Chacun eſt roi en ſa maiſon.*

L'on peut de même jouer aux ſentences, mais, comme tout le monde n'a pas eu la lecture des bons auteurs, chacun n'en peut pas ſavoir aſſez pour en dire au beſoin. Si l'on prend auſſi des ſentences que chacun ſache, ce ſeront de celles que l'uſage a rendu ſi communes qu'elles ſont miſes entre les proverbes; & ſi, au contraire, il n'eſt point permis d'en dire que celles qui ſont fort ſérieuſes & peu uſitées, il ſe trouvera que pluſieurs en feront eux-mêmes, car auſſi bien ſeroit-il difficile de ſe ſouvenir des premières lettres de toutes celles qui ſont dans les auteurs. En ce cas-là les inventant, c'eſt toujours faire un beau jeu où il y a occaſion de dire de belles paroles, ſelon l'invention de ceux qui s'en mêleront.

L'on peut auſſi jouer aux chanſons, obligeant chacun d'en trouver une ſur quelque lettre qui a été priſe pour toute la compagnie, & ſi l'on veut exercer moins de rigueur, l'on fera qu'il ſoit auſſi bon d'en dire le ſecond ou le troiſième couplet comme le premier, pourvu qu'il commence par cette lettre.

PROVERBES RIMÉS, *(jeu des) & de ceux qui s'accordent ou qui ſont contraires; & auſſi de ceux qu'on dit tour-à-tour avec la bougie allumée.*

On peut jouer aux proverbes, ſentences ou deviſes qui ſe terminent par une même rime.

Il y a un autre jeu de proverbes où l'on n'obſerve point les premières lettres ni les dernières; ce ſeroit trop d'affaires; l'on demande ſeulement à chacun quelque proverbe qui s'accorde à quelque ſujet que l'on propoſe, ou bien qui y ſoit contraire, & même l'on fait que chacun ſe dit l'un à l'autre deux proverbes qui ſe contrarient; le même ſe fera pour les ſentences & les deviſes: mais il eſt difficile que cela ſoit bien pratiqué que par des gens fort ſubtils & de grande mémoire.

Tous ces jeux-là peuvent être changés d'autre ſorte, lorſque chacun ſera obligé de parler en proverbe ou par ſentences, n'y obſervant autre choſe que l'enchaînement du ſens. Toute autre contrainte miſe à part, l'on peut encore obliger chacun de dire un

proverbe tour-à-tour, sans aucun choix de sujet, mais cela recommencera aussi toujours, jusqu'à ce que plusieurs ayant avoué qu'ils n'en pourront plus trouver, ils soient tous sortis du jeu l'un après l'autre, & celui qui demeurera le dernier étant le vainqueur, les condamnera selon les règles que l'on aura établies.

J'ai vu jouer quelquefois à ce jeu-là, mais sans se mettre en peine de chercher des punitions après le jeu, il y en avoit une dans le jeu même. C'étoit que l'on avoit une petite bougie allumée que l'on se donnoit l'un à l'autre ayant trouvé un proverbe, & il la falloit tenir jusqu'à ce que l'on en eût trouvé un, à peine de se brûler les doigts.

Cette invention est fort plaisante; l'on s'en peut servir en beaucoup d'autres jeux où il faut trouver quelques paroles de son invention: on peut aussi y ajouter que celui entre les mains duquel la bougie s'éteindra, aura quelque punition de plus. C'est un plaisir de voir comment l'on se hâte de donner le petit bout de bougie, lorsqu'elle incline à sa fin.

PROVERBES *représentés en comédie ou par signes.* (*autre explication du jeu des*)

Quand l'on voudra représenter quelques proverbes, la plupart des personnes de la compagnie s'étant retirées à un bout de la salle, jouent une espèce de comédie ou de farce avec des paroles & des actions telles qu'il leur plaira, & telles qu'elles conviendront au sujet. Que si l'on dit qu'il faut toujours parler en ceci, il ne faut pas croire que cela soit si mal aisé, que quand l'on parle tout seul, parce que l'on s'aide l'un l'autre, & que les uns parleront beaucoup, & les autres fort peu, selon l'occasion qui se présentera, & selon le personnage qu'ils auront voulu prendre. Ce seront aussi des discours libres & sans étude, tels que l'on les fait aux propos familiers. Je ne pense pas que l'on puisse jamais trouver une plus agréable manière de divertissement, quand l'on y a l'humeur disposée; car il n'y aura rien que l'on ne fasse venir au sujet, pourvu qu'il y ait là quelques personnes d'esprit qui gouvernent ceci avec invention & jugement. Par exemple, si l'on veut représenter ce proverbe. *Contre fortune, bon cœur;* il n'y a presque point d'aventures que l'on n'y fasse venir à propos, y ayant quelqu'un qui fera le personnage d'un héros de roman, auquel il arrivera tant de désastres que ce sera pitié, & néanmoins il aura toujours bon courage. Si l'on veut, cela sera dans le style héroïque, mais pour se divertir davantage, l'on y mettra du comique, & alors il faudra que ses infortunes soient plaisantes, comme de tomber dans quelque fossé bourbeux, en pensant escalader la maison de sa maîtresse, d'être bien battu en quelque autre endroit par des gens qui le prendront pour un autre, & d'être enfin mené au supplice, qu'il témoignera même qu'il aura toujours le cœur assis en bon lieu.

Pour signifier cet autre proverbe: *La défiance est mère de sûreté;* l'on représentera, si l'on veut, un avaricieux qui fera mille simagrées pour cacher son argent en lieu sûr, & qui se défiera de tous ceux à qui il parlera, ou qu'il rencontrera, s'imaginant qu'ils ont découvert où est sa cachette, le devinant à leurs gestes, ou à leurs paroles, tellement qu'à toute heure il changera son argent de place, & fera la sentinelle continuellement, sur quoi il se tiendra plus assuré que s'il s'en éloignoit.

L'on représentera aussi un mari & une femme, tous deux assez âgés, lesquels n'ayant qu'une fille à marier, fort recherchée pour sa beauté & ses richesses, craignent beaucoup qu'elle ne leur soit enlevée par de jeunes gens qui en voudroient faire leur bonne fortune. Après en avoir discouru, ils l'appellent, lui font force remontrances, & sur ce qu'ils s'imaginent que leurs servantes & leurs valets ont quelque intelligence au-dehors, ils leur défendent de sortir sans leur congé, ils chassent ceux qui sont les moins fidelles, ils délibèrent même de changer de maison, à cause qu'ils sont voisins de quantité de jeunes marjolets qui viennent cajoller leur fille; ils mettent ordre que la porte & les fenêtres soient toujours bien fermées, ils en font redoubler les serrures, les verroux & les barres, & enfin se tenant contens de cela, ils font voir qu'ils représentent tout ce qui peut signifier: *Que la défiance est mère de sûreté.*

Tout cela se fait avec des discours propres à l'histoire, sans que l'on profère le proverbe

que l'on veut exprimer, & cependant il y a un de la compagnie qui n'a point participé au conseil & au dessein de ces beaux comédiens, lequel met toute la force de son esprit à ses yeux & à ses oreilles pour observer leurs actions & leurs paroles, & tâcher de les expliquer si adroitement qu'il en puisse tirer le proverbe que l'on veut figurer. Que s'il n'y peut réussir, il est battu jusqu'à ce qu'il se puisse sauver, ou bien l'on lui ordonne quelque punition, après avoir recueilli les voix de l'assemblée. On peut faire encore qu'il se tienne là assis sur un bâton qui est posé sur deux siéges, & de quelqu'autre sorte où il soit mal à son aise; quand il n'aura pu expliquer une comédie, l'on en recommencera une autre, & cela durera jusqu'à ce qu'il ait donné l'explication de quelqu'une, sans qu'il ait autre punition.

Au reste, outre que celui qui est tenu d'expliquer ce qu'il voit & entend, demeure assis sur un bâton en travers, ou sur quelque petit placet fort incommode, l'on y ajoute ceci que l'on lui met quelque grand chapeau à l'antique, & l'on lui donne quelque habit grotesque & embarrassant, l'appellant Monsieur le docteur Fariole ou maître Aliboron, & lui donnant plusieurs autres quolibets, si bien qu'il en a davantage d'envie de se retirer de-là.

Vous me direz là-dessus qu'il n'y a pas presse à faire ce personnage quand l'on commence le jeu, & qu'il faut donc jetter à croix & à pile à qui le fera; il est vrai que l'on s'y peut comporter de cette sorte, ou bien user de quelqu'autre manière de sort, si ce n'est qu'il se présente quelqu'un volontairement pour ceci, par une gaîté d'humeur.

Mais, d'ailleurs, il faut que vous sachiez que quand l'on a délibéré d'employer plusieurs soirées à de semblables jeux, lorsque l'on est aux champs, ou lorsque l'on est à Paris, dans un quartier où il y a des personnes qui veulent trouver moyen d'accourcir les longues nuits de l'hiver, alors on peut faire que les jeux soient enchaînés les uns aux autres, & que ceux d'une soirée en fassent naître d'autres pour le lendemain. Cela se peut faire aussi en un même jour, lorsqu'au commencement l'on se sera arrêté à des jeux qui ne sont pas fort longs : car soit aux uns ou aux autres, l'on peut ordonner quelque pénitence à quelqu'un qui aura failli, & l'on lui choisira quelquefois celle de se tenir en quelque posture ou quelque habit risible, jusqu'à ce qu'il ait expliqué une comédie que l'on desire représenter. Que si après qu'il l'a bien expliquée, l'on veut continuer le même jeu, il faut que ce soit celui qui s'est déclaré l'inventeur de la comédie qui tienne sa place, comme il s'en trouvera assez, parce qu'ils s'imagineront de rendre leurs actions & leurs paroles si obscures que l'on aura peine à y rien deviner. Que si aucun ne vouloit courir ce petit danger, en ce cas-là pour continuer le jeu, il faudroit encore avoir recours au sort.

Il faut que vous sachiez après tout ceci que la comédie peut être quelquefois représentée avec une variété si peu convenable, que cela signifiera aussitôt autre chose que ce que l'on aura dessein de signifier, tellement que celui qui la doit expliquer, l'attribuera à un autre proverbe plutôt qu'à celui auquel l'on a pensé. En ce cas-là s'il a l'esprit de défendre son opinion, & de montrer que ce que l'on a fait, est plus propre à ce qu'il dit, qu'à ce que l'on s'est imaginé, il faut avouer qu'il a gagné & qu'il mérite d'être hors de sa place : car il n'est pas obligé d'expliquer des choses mal figurées, ou qui sont à deux ententes, & même il y a telle comédie à qui l'on peut donner cinq ou six sortes d'explications, quoiqu'elle soit bien inventée : car, par exemple, à celle de l'avaricieux dont j'ai parlé, ne pourra-t-on pas dire qu'elle signifie, *qu'il fait un Dieu de ses écus*; & à celle du père & de la mère qui gardent si soigneusement leur fille, ne dira-t-on pas que c'est, *que la beauté est de difficile garde?* Et si l'on y pensoit bien l'on y trouveroit peut-être encore beaucoup d'autres manières de les expliquer : néanmoins l'on entend que tout cela veuille dire seulement, *que la défiance est mère de sûreté.* Il faudra donc voir qui aura plus de raison des uns ou des autres; quand l'explication même ne seroit pas plus à propos que celle que les acteurs veulent donner, pourvu qu'elle soit aussi bonne, la subtilité d'esprit de celui qui explique, mérite que l'on lui fasse faveur.

Je vous en vais donner encore un exemple; ceux qui avoient une fois entrepris de représenter un proverbe en comédie, prirent un

jeune garçon aſſez niais, & le mirent au milieu de la place qui leur ſervoit de théâtre, lui paſsèrent une jarretière dedans la bouche, lui commandèrent de s'accroupir comme un ſinge, & lui donnèrent un chandelier à tenir avec la chandelle, comme pour éclairer à leur jeu, quoiqu'il y eût des flambeaux de tous côtés. Après cela ils repréſentèrent une farce de l'hôtel de Bourgogne des plus communes, où il n'y avoit que des cocuages & des tromperies de valet. Celui qui la devoit expliquer, ſe figura bien que le jeune garçon ne ſe tenoit pas au milieu d'eux, en ſa poſture ridicule, avec ſa chandelle, ſans quelque occaſion, & ſans ſervir à la ſignification principale. Lorſque la farce fut jouée, & que l'on lui demanda ce qu'il en penſoit, il dit : *Le jeu ne vaut pas la chandelle.* Alors celui qui avoit inventé la comédie ſoutint qu'il n'avoit pas bien deviné, & qu'ils avoient voulu repréſenter ce proverbe : *La farce vaut mieux que l'oiſon*, d'autant que ce qu'ils avoient joué, étoit une farce aſſez connue, & que le garçon qui étoit au milieu d'eux & à qui l'on alloit ſouvent donner des naſardes, étoit un vrai oiſon bridé. L'autre répartit, au contraire, qu'il ne lui falloit donc pas donner de chandelle à tenir, cela étant inutile & ayant été fait ſans y penſer, & que par ce moyen, comme leur farce étoit mal jouée, cela pouvoit ſignifier infailliblement, *que le jeu ne valoit pas la chandelle.* Chacun trouva ſon explication ſi à propos, que les acteurs mêmes, tous d'une voix, confeſsèrent enfin qu'il avoit raiſon, & qu'il méritoit d'être délivré de ſa peine : ce qui fut fait auſſitôt, & l'inventeur de la farce, tint alors ſon lieu pour en expliquer une autre ſuivante.

Q

QUATRE JEUX.

QUATRE JEUX. (*les*) *Gé, Point, Flux, & Séquence.*

APRÈS avoir convenu entre les joueurs quelle ſomme ils jouent, l'on met quatre taſſes, ou bourſes ſur la table, en chacune deſquelles chacun met un jetton; la première eſt pour le *gé*, la ſeconde pour le *point*, la troiſième pour le *flux*, la quatrième pour la *ſéquence*.

L'on donne à chaque perſonne trois cartes couvertes dans leſquelles ſe rencontrent deux rois, deux as, ou deux dix, ou d'autres, ces deux ſemblables s'appellent le *gé*; & ſi dans la compagnie il s'en rencontre pluſieurs, comme il eſt ordinaire, qui aient auſſi le *gé*, ils peuvent envier l'un ſur l'autre, la ſomme qui eſt dans la première bourſe, & le plus haut l'emporte.

Les deux as emportent les dix, & valent vingt & demi pour le *point*.

Le *point* qui eſt de deux cartes d'une même couleur, ſe peut auſſi envier par les joueurs, & le plus haut l'emporte.

Et ſenſiblement le *flux* qui eſt, quand les trois cartes ſont de treffle, pique, carreau ou cœur, s'envie l'un ſur l'autre, & le plus haut le gagne.

Quant à la *ſéquence*, c'eſt lorſque les trois cartes ſe ſuivent, comme, un, deux & trois, valet, reine, & rois, & ainſi des autres; la plus haute *ſéquence* emporte la plus foible, & les joueurs peuvent enchérir les uns ſur les autres, comme au *gé, point* & *flux*; mais s'il arrive que dans ce jeu il n'y ait point de *gé, point, flux* & *ſéquence*, ce qui arrive rarement, l'argent des bourſes double autant de fois qu'on bat les cartes ſans rien gagner; ce qui fait quelquefois monter le *flux* & la *ſéquence* à de fortes ſommes.

La *ſéquence flattée*, qui eſt celle de trois cartes d'une même couleur, emporte toutes les autres.

QUESTIONS.

QUESTIONS. (*jeu des*)

On demanda à quelqu'un pourquoi l'Amour étoit peint avec un poiſſon en une main & une fleur en l'autre. Il étoit facile de répondre que c'étoit pour montrer qu'il étoit le ſeigneur de la terre & de la mer. Ils demandèrent à un autre, qu'eſt-ce que vouloit dire, *je ſuis ſans vous & ſans moi;* celui-là répondit que c'étoit la parole d'un amant qui eſt ſans lui, parce qu'il eſt poſſédé de ſa maîtreſſe: & qui eſt ſans elle, parce qu'il ne la poſsède pas. Après ils demandèrent comment l'on pouvoit voir & ne voir point une même choſe tout enſemble? L'on répondit que c'étoit en fermant l'un des yeux. Ils s'enquirent quel chien, quel coq, & quel ſerviteur étoient le mieux nourris; l'on dit que c'étoit le chien d'un boucher, le coq d'un meûnier, & le valet d'un hôtellier. Comment le corps pouvoit recevoir en un inſtant plaiſir & déplaiſir? Que c'étoit en ſe grattant. S'il y avoit plus de vivans que de morts? Qu'on trouvoit plus de vivans, parce que les morts n'étoient plus, & même que pluſieurs de ceux qui étoient ſortis de ce monde étoient réputes vivans, étant paſſés à la vie éternelle.

Les juges étant ſatisfaits des réponſes, il n'y eut point d'autre peine.

Autre jeu de queſtions.

L'on demanda au cavalier diſgracié quel acquêt apporte dommage, il répondit: celui que je viens de faire en mon jeu infortuné, dont j'ai acquis l'artifice pour encourir votre diſgrace. L'on lui demanda après à qui l'on pouvoit révéler plus librement un ſecret? il répondit à un menteur, parce qu'en le rapportant, on ne le croira pas. Quelle choſe étoit la plus légère? il dit que c'étoit la penſée, parce qu'en un moment elle ſe porte de la conſidération d'une choſe à une autre. Quelle choſe reſſembloit mieux à l'envie? il répartit que c'étoit le ver qui ronge le bois où il s'engendre, avant qu'il puiſſe ronger les autres, de même que l'envieux ſe fait du mal à lui-même avant que d'en pouvoir faire à autrui. L'on lui demanda après de quelle couleur ſe devoit vêtir un amant? Quelle choſe reſſembloit mieux à la mort? A quoi reſſembloient mieux les femmes? Quelles étoient les choſes les plus dommageables, & quels étoient les ſujets les plus infortunés? Pour la couleur des habits d'un amant, il dit que ce devoit être le gris, d'autant que cette couleur reſſembloit à la cendre, qui couvre plus ſecrettement & plus vivement le feu. Pour la reſſemblance de la mort, il dit que c'étoit la femme, qui fuit quiconque la ſuit, & ſuit quiconque la fuit. Et quant à la choſe à qui la femme reſſemble le mieux, il dit que c'étoit la balance, parce qu'elle plie du côté qu'elle reçoit le plus. Pour les plus dommageables choſes, il nomma le feu, la mer & la femme; & pour les plus infortunés ſujets, ceux qui étoient ſous la domination de pluſieurs ſeigneurs, d'autant que pluſieurs ſacs ſe rempliſſoient plus mal aiſément qu'un ſeul.

Bien qu'il eût parlé au déſavantage des Dames, ſur ce qu'il déclara que les interrogations l'y avoient obligé, l'on ne laiſſa pas de lui faire grace.

QUESTIONS. (*les douze*)

Jeu de Société en dialogue.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je ſuis charmé, Meſdames, de vous trouver toutes à déjeûner. Comment va l'appétit? Meſſieurs du concert, ſongez à bien déjeûner; il faudra dîner légérement, afin de pouvoir mieux chanter, car le concert ſera aujourd'hui un peu après le dîner. Nous attendons des auditeurs des environs, & nous commencerons de bonne heure, afin qu'ils puiſſent s'en retourner de jour.

Madame DE LA RIVIÈRE.

L'abbé, je vous ſerai obligée de porter ma harpe dans le ſallon. Mais dites-nous donc un peu en quoi conſiſtera le concert.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Voici l'annonce que j'en ai faite; je prierai M. B.... de permettre de l'afficher ſous le veſtibule. Je vais vous en faire la lecture.

Le concert commencera par pluſieurs ſonates. M. le chevalier Zéphir, le premier violon; l'abbé Printems, le second; M. des

Jardins l'alto, & M. de la Rivière la basse. Mademoiselle Rose & M. le chevalier Zéphir chanteront un duo sur l'air : *Vous souvient-il de cette fête*. L'abbé des Agneaux, auteur des paroles de ce duo, fera l'accompagnement avec sa guitare. Ensuite, il chantera seul plusieurs ariettes de sa composition : en s'accompagnant également de la guitare. Le chevalier Zéphir exécutera quelques airs ; entr'autres, un menuet de sa composition. Madame de la Rivière chantera plusieurs morceaux des plus nouveaux opéras, en s'accompagnant de sa harpe. Avant le concert, Mademoiselle de la Haute Futaie, touchera un peu du clavessin. Elle réclame toute l'indulgence des auditeurs, attendu qu'elle est peu familiarisée avec cet instrument. Le concert finira par un quatuor sur l'air : *Où peut-on être mieux qu'au sein de sa famille ?* Tous les instrumens accompagneront ce quatuor, dont les paroles sont de la composition de M. l'abbé des Agneaux, & forment un remercîment pour l'auditoire.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Je présume que ce concert sera fort joli. C'est très-bien d'employer ainsi son tems.

L'Abbé PRINTEMS.

Savez-vous, Madame, qu'il y a long-tems que nous nous exerçons ; nous avons déjà fait plusieurs répétitions.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Je vous plains, vous êtes bien fatigués.

L'Abbé PRINTEMS.

Nous avons fait de la musique hier, & encore ce matin. Nous comptions aller promener, pour nous délasser, & ne voila-t-il pas qu'il brouillasse ?

Mademoiselle ROSE.

C'est désolant. Cette pluie-là empêchera peut-être bien des auditeurs de venir.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Oh ! ce ne sera rien ; le tems s'élevera vers midi. Mais qu'est-ce qui nous empêche de jouer à quelques petits jeux, en attendant le beau tems.

Mademoiselle DU GAZON.

Apprenez-nous quelques jeux où nous n'ayons rien à faire. J'ai apporté mon ouvrage, & je voudrois travailler tout en jouant.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je vais vous apprendre le jeu des *douze questions* ; il ne vous empêchera pas de travailler, & il vous amusera. Je vais sortir un instant ; vous choisirez un mot, & il faudra en rentrant, que je le devine avant de vous avoir fait douze questions. Cherchez un mot ; je sors ; & en jouant, je vous expliquerai le jeu.

Madame DE LA HAUTE FUTAIE.

Ma fille, allez me chercher mon ouvrage.

L'Abbé PRINTEMS.

Non, Mademoiselle, restez, j'y vais. Un sac vert bordé en rose, n'est-ce pas, Madame ?

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Oui ; il est dans le sallon, sur le fauteuil qui est à gauche de la cheminée.

Mademoiselle DU GAZON.

Mesdames, quel mot choisissez-vous.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Un chat.

Mademoiselle DU GAZON.

Soit. Appellez l'abbé. L'abbé ? L'abbé ?

M. DES JARDINS.

Le voilà qui vient.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Je ne conçois pas comment il pourra le deviner.

L'Abbé PRINTEMS.

Madame, voilà votre ouvrage. Mademoiselle, pour la peine, dites-moi le mot qu'on a choisi?

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Non, ma fille, l'abbé des Agneaux l'entendroit.

L'Abbé DES AGNEAUX.

On demande d'abord de quel règne est la chose pensée ou le mot choisi. O , vous savez que tout ce qui existe est classé en trois règnes; le règne animal, le règne végétal & le règne minéral. Le règne animal comprend tout ce qui a vie & mouvement, & même tout ce qui provient d'un être animé. La peau de mon soulier est du règne animal; la laine, la soie sont aussi de ce règne, parce que c'est le produit d'êtres animés. Le règne végétal comprend tout ce qui a la vie sans mouvement; & le règne minéral comprend ce qui n'a ni vie ni mouvement, & que la nature a formé dans le sein de la terre, comme les métaux & les pierres. Or donc, je vous demanderai, 1°. de quel règne est l'objet que vous avez pensé?

Madame DE LA RIVIÈRE.

Du règne animal.

2°. Est-il du règne animal purement, ou est-il composé de quelqu'autre règne?

Mademoiselle DU GAZON.

Non, du règne animal pur.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Dans le fond, cette seconde question ne doit pas compter, parce qu'en répondant de quel règne, on doit dire si c'est composé ou non. Je m'explique; mon soulier, par exemple, est de deux règnes; la peau est du règne animal, le fil qui le coud est du règne végétal, & s'il avoit des clous comme les souliers de certains paysans, il seroit encore du règne minéral. Une allumette est de deux règnes; le soufre est du règne minéral, & le

bois du règne végétal. Ainsi, l'objet que vous avez pensé est purement & simplement du règne animal. 2°. Est il animé, ou inanimé?

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Il est animé.

L'Abbé DES AGNEAUX.

C'est donc un animal vivant? 3°. Est-ce un animal domestique ou sauvage?

Mademoiselle ROSE.

Sauvage.

Mademoiselle DU GAZON.

Non, ma sœur, c'est un animal domestique.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Cette seule circonstance-là me fait voir que c'est un chat, parce qu'il est le plus sauvage de tous les animaux domestiques.

Mademoiselle ROSE.

Oui.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Ainsi, vous voyez que j'ai deviné après trois questions.

L'Abbé PRINTEMS.

J'en veux deviner une aussi. Je sors, Mesdames, choisissez un mot.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Il faut lui en donner un difficile; prenons le mot parasol. Il ne le devinera pas en trois questions.

M. DES JARDINS.

Il y a beaucoup d'art à ne pas faire des questions trop vagues. Appellez donc l'Abbé.

M. DE LA FORÊT.

Je vais le chercher; mais le voilà. Ah! vous aurez de la peine. Voyons un peu comment vous vous en tirerez.

L'Abbé PRINTEMS.

1°. De quel règne eſt l'objet penſé ?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Il eſt compoſé de trois règnes.

L'Abbé PRINTEMS.

2°. Eſt-il animé ?

Mademoiſelle DU RUISSEAU.

Oh ! mon Dieu, non.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Tu vois bien que tu fais-là une queſtion inutile. Un objet compoſé de trois règnes ne ſauroit être animé.

L'Abbé PRINTEMS.

3°. Sert-il plus aux hommes qu'aux femmes ?

Mademoiſelle ROSE.

Egalement.

L'Abbé PRINTEMS.

4°. Sert-il plus à la ville qu'à la campagne ?

Mademoiſelle DU GAZON.

On peut s'en ſervir à la campagne ; mais il ſert plus communément à la ville.

L'Abbé PRINTEMS.

5°. Eſt ce un meuble ?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Oui : mais te voilà à la cinquième queſtion, & il me ſemble que tu en fais de bien générales.

L'Abbé PRINTEMS.

C'eſt donc un meuble ?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Inanimé.

L'Abbé PRINTEMS.

Qui ſert plus communément à la ville qu'à la campagne, & autant aux hommes qu'aux femmes. 6°. Y a-t-il de ces ſortes de meubles dans cet appartement-ci ?

Mademoiſelle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Non, Monſieur.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Pardonnez-moi, Monſieur, il y en a. Ma fille, vous ne voyez pas bien ; il ne faut pas induire l'abbé en erreur.

L'Abbé PRINTEMS.

C'eſt un fauteuil qui a des clous, du bois & de la ſoie.

Mademoiſelle DU RUISSÉAU.

Eſt-ce une queſtion que vous faites ?

L'Abbé PRINTEMS.

Oui, Mademoiſelle ; c'eſt ma ſeptième queſtion.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Eh bien ! ce n'eſt point un fauteuil ; vous avez dit fauteuil parce qu'il y en a peu des trois règnes, & que les autres ſont en cannes & en pailles, mais vous vous trompez.

L'Abbé PRINTEMS.

Voyons, que je faſſe un peu l'inventaire des meubles qui ſont ici. Ah ! je vois à préſent ; c'eſt ce paraſol qui eſt caché dans ce petit coin, n'eſt-ce pas ?

Mademoiſelle ROSE.

Oui, juſtement ; vous l'avez deviné après ſept queſtions.

M. DES JARDINS.

Ce jeu eſt fort amuſant pour les dames qui peuvent travailler & cauſer tout en jouant. J'ai connu des perſonnes qui devinoient toujours le mot avant la quatrième ou la cinquième queſtion. Quand on fait douze queſtions ſans deviner, on peut payer un gage ſi les joueurs en conviennent.

L'Abbé des Agneaux.

C'eſt la ſeule choſe qui faſſe de ceci un jeu; car c'eſt plutôt un exercice d'eſprit qu'un jeu. Quand une fois on eſt en train de le jouer, on s'y attache, & on le joue quelquefois fort long-tems. Tu vois bien, l'Abbé, que le paraſol eſt des trois règnes; la ſoie du règne animal, les ferremens du règne minéral, & le bâton du règne végétal.

Mademoiſelle Rose.

Mais s'il étoit en toile?

L'Abbé des Agneaux.

Il y a toujours la baleine qui eſt du règne animal. Il n'y auroit que le cas où le bâton feroit en fer qu'il n'y auroit pas de végétal : mais ça n'eſt pas commun; & ſi encore il faut du fil pour le coudre, & c'eſt du végétal.

Le Chevalier Zéphir.

Madame, voilà le brouillard qui ceſſe : Ayons bon courage, notre auditoire ſera nombreux.

Mademoiſelle Rose.

Nous aurons encore le tems de faire une petite promenade avant dîner.

(*Extrait des Soirées amuſantes.*)

QUILLES, (*jeu de*) *les yeux bandés.*

Voyez à l'article B. (*j'aime mon amant par*)

QUILLES. (*jeu de*)

C'eſt un jeu d'exercice qui conſiſte à abattre le plus qu'il eſt poſſible des neuf quilles qui ſont rangées, debout dans un quarré à une certaine diſtance l'une de l'autre. On tâche de les abattre avec une groſſe boule qu'on lance d'un but aſſez éloigné. Si l'on n'abat rien, c'elt ce qu'on appelle faire *chou-blanc*, ſi l'on en abat au delà du nombre convenu, on *creve*, ſuivant l'expreſſion du joueur, et l'on revient à moitié des points.

QUILLES *des Indes.* (*jeu de*)

Règles de ce jeu.

On joue à ce jeu avec une toupie qu'on lance avec force au milieu des quilles, qui ſont poſées ſur un plateau, diſpoſé pour ce jeu.

Les quilles de la première caſe comptent chacune 1 point.

Les quilles de la deuxième caſe comptent chacune 2 points.

Les quilles de la troiſième caſe comptent chacune 3 points.

Lorſque l'on fait tomber toutes les quilles de chaque caſe, les quilles ont double valeur, c'eſt-à-dire que les quilles de la première caſe au lieu de compter 9 points, c'eſt 18 points.

Ceux de la deuxième, au lieu de 18, c'eſt 36 points.

Ceux de la troiſième, au lieu de 27, c'eſt 54 points.

Quand vous paſſez dans la quatrième ou dernière caſe, vous comptez 20 points.

Quand la toupie remonte de la deuxième caſe à la première, vous comptez 10 points.

Quand elle remonte de la troiſième à la deuxième, vous comptez 20 points.

Si elle remonte de la troiſième à la première, vous comptez 30 points.

Si elle remonte de la quatrième caſe à la troiſième, vous comptez 50 points, y compris les 20 points d'entrée.

Si elle remonte de la quatrième à la deuxième, vous comptez 70 points.

Si elle remonte à la première, 80 points.

Il faut obſerver, que ſi la toupie rentre dans les caſes en roulant de côté, les quilles qu'elle fait tomber ſe comptent; mais elles ne comptent point les points de paſſage.

L'on met la partie en autant de points que l'on veut, l'on en convient avant de jouer le premier coup.

Ce jeu ſe trouve rue des Arcis, magaſin de tabletterie, au Singe vert.

QUILLES SUR TABLE.

Neuf petites quilles ſont rangées trois par trois ſur un plateau. Ces quilles ſe dreſſent au moyen de neuf cordons qui correſpondent à un nœud que l'on tire au-deſſus du plateau.

Pour jouer on fait tourner la boule autour

d'une flêche à laquelle cette boule est attachée, & suspendue par un cordonnet. La boule étant ainsi lancée se déroule de la flêche, & venant s'agiter au milieu du jeu, elle abat plus ou moins de quilles. Chaque joueur compte le nombre des quilles qu'il abat de cette manière. Celui qui parvient le premier au nombre juste, de cent, gagne; mais s'il fait plus de cent, il *creve* en se retirant du jeu, & revient à cinquante.

La règle est, comme celle du grand jeu de quilles, qu'on joue à terre, en lançant une grosse boule, que l'on fait partir d'un but dont on convient.

R

RAFLE.

RAFLE. (*la*)

Jeu de trois dez.

CHAQUE joueur, après avoir mis son enjeu, continue de grossir la masse générale, toutes les fois qu'il jette les dez, jusqu'à ce que quelqu'un amène une rafle ou trois dez pareils, qui emportent tout.

RAQUETTE. (*jeu de*)

La *raquette* est un petit cerceau courbé en ovale, qui se termine par un manche. Cet ovale est garni de petites mailles bien tendues, & faites avec des cordes de boyau. On se sert de la *raquette* pour chasser, soit un volant, soit une balle de paume, que deux joueurs se renvoient de l'un à l'autre.

RENARD.

(*Le plaisant & recréatif jeu du*)

Voici comme s'exprime l'indicateur de ce jeu.

Les Lydiens, peuple d'Asie, entre plusieurs jeux qu'ils inventèrent, donnèrent l'origine & l'usage à celui du *renard*, non tant pour le desir qu'ils eussent de le jouer, que pour se façonner aux ruses, & se garder des surprises que Cyrus, leur ennemi capital, leur dressoit tous les jours; & qui les appelloit *poules*, à cause qu'ils aimoient les délices & le repos: Les Lydiens le nommoient *renard*, à cause qu'il étoit sans cesse aux aguets, & qu'il cherchoit tous les jours des finesses pour les surprendre.

Règles du jeu.

Ce jeu est recréatif, ingénieux & facile à pratiquer. On le joue sur une table, sur une étoffe, ou mieux sur un carton disposé à cet effet.

On y joue avec des dames ou jettons, faute de poules de bois ou d'ivoire, au nombre de treize, posées sur treize rosettes ou espaces tracés sur la table ou le carton.

Les poules sont en la partie d'en bas, & le renard est en la partie d'en haut, qui consiste en vingt autres rosettes ou espaces. On place en l'un de ces espaces le renard à discrétion, qui peut monter & descendre, aller & venir haut & bas, à droite & à travers. Les poules ne peuvent monter que de bas en haut, à droite & à gauche, & ne doivent point redescendre.

Le joueur ne doit laisser les poules découvertes ou seules, non plus qu'au jeu de dames.

La finesse de ce jeu est de bien poursuivre le renard & l'enfermer en telle sorte qu'il ne puisse aller deça ni delà; & il est à noter que le renard prend toutes les poules qui sont seules & découvertes.

Enfin, il faut se donner de garde de laisser venir le renard dedans la partie d'en bas parmi

les poules, parce qu'il pourroit les prendre plus facilement.

L'exercice peut beaucoup en ce jeu, & à force de jouer on s'y rend bon maître.

Le joueur qui a le renard doit tâcher de démarer les poules en premier. D'autre part, le joueur qui a les poules doit faire en sorte de démarer le renard le premier ; car cela lui est avantageux pour gagner la partie.

Ce jeu, soit sur carton ou sur table, se trouve, rue des Arcis, au Singe vert.

RÉPONSES EN UNE PHRASE. (les)

Jeu de société en dialogue.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Ah! l'abbé, je ne jouerai plus à votre vilain jeu du *coton en l'air*. Je n'en puis plus ; je suis encore toute essoufflée d'hier au soir ?

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Savez-vous que ce jeu là est très-fatiguant, & qu'il pourroit devenir dangereux, si on y jouoit souvent.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Vous avez donc bien joué hier au soir. Oh! Je suis fâchée d'avoir été me coucher après souper. C'est vous qui l'avez voulu, maman.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

J'en suis fort aise, ma fille ; vous avez la poitrine trop délicate, & le jeu du coton en l'air vous auroit trop fatiguée.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Comment le joue-t-on ?

Mademoiselle ROSE.

Ma bonne amie, nous avons fait un loto ; Madame Dubois a bien voulu s'humaniser ; elle a joué avec nous : elle a eu un quine & deux quaternes, avec plusieurs ternes, de façon qu'en très-peu de tems, le loto a été fini. Elle n'a pas osé demander un second loto, & elle a bien fait, car on ne s'en soucioit pas. L'abbé des Agneaux m'a dit tout bas : elle en aura le démenti ; je m'en vais lui faire jouer un jeu à gages, sans qu'elle s'en doute. Alors, il a pris un petit flocon de coton qu'il a jetté en l'air au milieu de la table, il a soufflé, & chacun qui le voyoit approcher, le renvoyoit à son voisin, en soufflant : celui sur qui il tomboit, payoit un gage, & nous y avons joué fort long-tems.

L'Abbé PRINTEMS.

C'étoit un plaisir de voir souffler cette grosse Madame Dubois : elle n'en pouvoit plus, parce qu'elle rioit beaucoup.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Il ne faut pas rire à ce jeu-là, car, quand on rit, on ne peut pas souffler : c'est comme au spectacle, on ne peut pas bâiller & siffler.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Madame Dubois étoit bien en train, car elle a voulu nous faire jouer à *petit-bonhomme vit encore*. On passe de main en main une allumette ou un petit morceau de papier allumé ; & celui dans les mains duquel le petit bonhomme meurt, paye un gage.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Savez-vous, Messieurs, qu'il n'étoit pas loin de deux heures, quand nous nous sommes couchés.

L'Abbé DES AGNEAUX.

C'est qu'il y avoit beaucoup de gages à tirer : je ne voulois pas, moi, qu'on les tirât ; Madame Dubois auroit été obligée de revenir encore jouer avec nous.

Mademoiselle DU GAZON.

Voilà l'avantage des petits étuis ; c'est qu'on peut les laisser dans la roue jusqu'au lendemain ; & on ne voudroit pas laisser de même des couteaux, des ciseaux, & autres petits bijoux dont on pourroit avoir besoin.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Vous nous avez dit hier, l'abbé, que vous aviez des obfervations à nous faire fur les *commandemens* : je fuis fort curieufe de vous entendre. Cet article manque au cours complet que vous nous faites fur les jeux.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Autrefois, on donnoit trois *commandemens*.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Ce fut l'an 1530, du tems de François I[er], peut-être que l'on en donnoit trois; car, actuellement, on n'en donne plus qu'un.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je ne fais fi on jouoit aux jeux à gages du tems de François I[er]. Peut-être jouoit-on au *pied-de-bœuf* où l'on compte jufqu'à neuf; car il eft bien ancien ce jeu-là Ce qui eft certain, c'eft qu'on donnoit anciennement trois commandemens; & à ce fujet, je vais vous chanter une chanfon de Pannard; fur le pied-de-bœuf; elle vous apprendra le jeu du pied-de-bœuf. La voilà :

Je rêvois l'autre jour,
Qu'avec vous, & l'amour,
Je jouois fur l'herbette,
A certain jeu, Nanette,
Où l'on va jufqu'à neuf,
En comptant tour-à-tour.

Je te tiens, dit ce Dieu, fuivant la loi commune,
De trois chofes tu dois, pour le moins en faire une.
Aime Nanette tendrement,
Aime-la fans partage,
Aime-la conftamment.

Tout autre foumis à l'ufage,
N'eût rempli qu'une de ces loix;
Pour moi, volontiers je m'engage,
A les accomplir toutes trois.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

J'avois oublié cette chanfon; mais elle eft fort jolie.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Or donc, je dis qu'il eft bon de donner plufieurs *commandemens*, & au moins deux aifés & différens, afin qu'on puiffe choifir. Par exemple, quand on donne pour *commandement* de chanter, ça tombe prefque toujours à de jeunes perfonnes qui ne s'en foucient pas. On a de la timidité ou de la répugnance; on chante mal, après s'être fait bien prier; la maman gronde...... Et pourquoi fe faire une peine d'une chofe qui ne doit qu'amufer? La coutume de donner au moins un *commandement* impoffible eft affez fingulière. On vous ordonnera de prendre la lune avec les dents, d'aller embraffer une perfonne éloignée de vous de plufieurs lieues, &c. quelquefois le *commandement* fera d'embraffer une perfonne que l'on détefte, ou une autre que l'on aime bien : alors, le choix eft piquant. Affez fouvent, quand on ordonne d'embraffer la perfonne que l'on aime le mieux, on embraffe tout le monde. Comme ces enfans à qui on demande : qu'aimez vous le mieux de votre papa ou de votre maman? Sotte queftion, à laquelle ceux qui ont de l'efprit répondent ordinairement : je les aime mieux tous les deux.

Mademoifelle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Vous avez bien raifon de ne pas vouloir qu'on donne pour *commandement* unique de chanter; c'eft affez qu'on vous ordonne de chanter, pour qu'il ne vienne aucune chanfon jolie dans la mémoire.

Mademoifelle ROSE.

Tout cela eft fort bien dit; mais avec toutes vos belles differtations, nous ne jouons pas. Eh bien! Chevalier, eft ce que vous ne nous apprendrez aucun jeu?

Le Chevalier ZÉPHIR.

Ma foi, je n'en fais point; l'abbé m'a volé: je vous aurois appris *le pied-de-bœuf : une, deux, trois, quatre, cinq, fix, fept, huit, neuf, je tiens mon pied de-bœuf; & puis on baife la main, fans quoi elle ne feroit pas de bonne prife.*

Mademoifelle

Mademoiſelle ROSE.

Finiſſez donc, Chevalier ; vous me tordez les doigts ; allons donc.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Jouons aux *réponſes en une phraſe ;* je vais ſortir un inſtant ; chacun donnera un mot à ſon voiſin ; en revenant, je ferai une queſtion à chacun. Il faudra, dans ſa réponſe, qu'il mette ſon mot, & que je tâche de le deviner ; celui dont le mot aura été deviné, prendra ma place.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Voyez s'il n'écoute pas.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Oh ! il eſt bien loin.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Chevalier, je vous donne pour mot pantoufle.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Mademoiſelle, je vous donne pour mot diable.

Mademoiſelle ROSE à Mlle DU GAZON.

Moi, je vous donne crocodile.

Mademoiſelle DU GAZON.

Oh ! c'eſt trop difficile, ma ſœur. Eh bien ! tiens, ma ſœur, je te donne Antipodes.

Mademoiſelle DU RUISSEAU.

M. l'abbé, je vous donne fricaſſée de poulets.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Il faut que je ſorte ; je ne jouerai pas ce tour-ci.

L'Abbé PRINTEMS.

N'allez pas dire les mots à l'abbé ; il n'auroit pas de peine à les deviner.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Oh ! mon Dieu, non. Je vous en réponds.

L'Abbé PRINTEMS.

Mademoiſelle, je vous donne pour mot baromètre.

Mademoiſelle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Eh bien ! Madame de la Rivière, je vous donne auſſi pour mot baromètre. Appellez l'abbé. Le voilà qui vient.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Vous avez été bien long-tems, Meſdames. Voyons un peu, Madame de la Rivière ; irez-vous promener ce ſoir ?

Madame DE LA RIVIÈRE.

Si le *baromètre* nous annonce du beau tems, je pourrai bien y aller ; mais je crains bien les crapauds & les couleuvres.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Bon ! ces crapauds qu'on vous a donné.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Point du tout, c'eſt *baromètre.*

L'Abbé DES AGNEAUX.

Chevalier, raiſonnez-vous quelquefois ?

Le Chevalier ZÉPHIR.

Quelquefois, je raiſonne *pantoufle.*

Mademoiſelle ROSE.

C'eſt bien vrai, par exemple......

Le Chevalier ZÉPHIR.

Laiſſez-moi donc finir ma phraſe ; quelquefois je raiſonne ſérieuſement, ſurtout ſi on parle de chimie. Mon mot eſt dit.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Ah ! voyez que c'eſt bien difficile à deviner ! C'eſt chimie, n'eſt ce pas ?

Le Chevalier ZÉPHIR.

Point du tout ; car c'eſt *pantoufle.*

L'Abbé DES AGNEAUX à Mlle ROSE.

N'eſt-il pas vrai, Mademoiſelle, que le Chevalier ſait bien jouer ce jeu-là ?

Mademoiſelle ROSE.

C'eſt un diable pour tous les jeux ; mais je n'aime pas quand il fait la culbute, car j'ai toujours peur qu'il ne ſe caſſe l'épine du dos.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Diable ! c'eſt difficile à deviner.

Mademoiſelle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Vous l'avez dit.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Paix là ! point d'indiſcrétion ſur-tout.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Allons, ſoit ; je vois bien que je n'en devinerai pas aujourd'hui. C'eſt..... c'eſt...... culbute.

Mademoiſelle ROSE.

Point du tout ; c'eſt *diable.*

L'Abbé DES AGNEAUX.

Il faut pourtant que j'en devine ; car ſi je fais le tour ſans en deviner, je payerai un gage ; je vais faire à Mademoiſelle du Gazon une queſtion bien difficile. Mademoiſelle, vous leverez-vous de main de bon matin ?

Mademoiſelle DE LA HAUTE FUTAIE.

Ah ! ma bonne amie, ſi vous n'y êtes pas priſe, il y aura bien du mérite de votre part.

Mademoiſelle DU GAZON.

Monſieur, je me leverai le plus matin que je pourrai ; car, quand je dors trop, je fais des rêves affreux, & je vois en rêvant des loups, des ſerpens, des crocodiles, des tigres, des rhinoceros, des léopards & des ours. Mon mot eſt dit.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Oui, il eſt dit ; mais accompagné de pluſieurs autres ; je vois bien qu'il eſt dans votre énumération ; ces chiennes d'énumérations ſont déſolantes, & on devroit les proſcrire à notre jeu.

Mademoiſelle DU GAZON.

Mais vous ne dites pas le mot ; avec tous vos beaux raiſonnemens.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Eh bien ! c'eſt cro.... non ; c'eſt rhinoceros.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Non : vous aviez bien commencé ; c'eſt *crocodile.*

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je voulois le dire ; au diable ſoit le jeu. Je n'en devinerai pas un. Tiens, l'abbé, je te défie de me répondre. Comment fait-on une fricaſſée de poulets ?

L'Abbé PRINTÉMS.

Si j'étois cuiſinier, ou même marmiton, je pourrois te dire comment on fait une *fricaſſée de poulets.*

L'Abbé DES AGNEAUX.

La queſtion que je t'ai faite eſt heureuſe pour toi, c'eſt ſûrement, *marmiton* qu'on t'a donné.

L'abbé PRINTEMS.

Point du tout. Elle eſt encore plus heureuſe, car c'eſt *fricaſſée de poulets.*

Madame DE LA RIVIÈRE.

Le jeu eſt fort piquant, ſurtout quand les queſtions ſont dans le ſens du mot donné.

L'Abbé PRINTEMS.

Madame, une fois on m'avoit donné *dentiſte ;* on me dit par haſard : j'ai bien mal aux dents ; pourriez-vous m'enſeigner un remède ? Et je répondis : je ne ſuis point *dentiſte.*

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Allons, M. l'abbé, vous avez paſſé mon tour; faites-moi donc une queſtion ?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Seriez-vous bien aiſe, Mademoiſelle, de retourner à Paris, pour voir votre aimable maman ?

Mademoiſelle DU RUISSEAU.

Oh! mon Dieu, oui; car j'irois, pour la voir, juſqu'aux Antipodes, & même juſques ſur les bords de la cataracte de Niagara.

L'Abbé DES AGNEAUX.

C'eſt ou Cataracte, ou Niagara.

Mademoiſelle DU RUISSEAU.

C'eſt *Antipodes.*

Le Chevalier ZÉPHIR.

L'abbé, votre unique reſſource, c'eſt Mademoiſelle de la Haute-Futaie.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Mademoiſelle, aimez-vous les fraiſes ?

Mademoiſelle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Me voilà bien embarraſſée. Quand le baromètre........ non. J'aime bien les fraiſes; mais j'aime mieux à m'aller promener quand le baromètre annonce du beau tems.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Ce mot-là n'eſt pas difficile à deviner. C'eſt baromètre.

Mademoiſelle ROSE.

Eh bien! ma bonne amie; allez-vous promener dans le jardin, tandis que nous allons prendre de nouveaux mots.

Mademoiſelle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Je n'en devinerai aucun, moi, bien ſûrement.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Eſt ce que vous vous êtes donné les mots tout haut?

Madame DE LA RIVIÈRE.

Oui : eſt ce qu'il ne le faut pas ?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Pardonnez-moi; mais on peut auſſi les donner tout bas. Alors, les autres joueurs ont le plaiſir de chercher auſſi le mot avec celui qui fait les queſtions. C'eſt comme les fables, par exemple. La morale eſt quelquefois au commencement, & quelquefois à la fin. Quand elle eſt au commencement, on a le plaiſir de voir & de juger ſi la fable prouve bien la morale; & quand elle eſt à la fin, on la cherche, & on a la ſatisfaction de ſe rencontrer quelquefois avec l'auteur. Au reſte, vous ſentez qu'il eſt indifférent que le mot ſe donne tout haut ou tout bas. L'eſſentiel eſt de ne pas varier ſa voix dans la réponſe, quand on prononce le mot donné, parce qu'alors cette inflexion de voix le fait aiſément deviner.

L'Abbé PRINTEMS.

Ce jeu-là eſt fort amuſant; j'ai vu paſſer des ſoirées entières à le jouer. C'eſt celui dont on devine d'abord le mot qui prend la place du chercheur de mots; car ſi on devinoit un mot à la première queſtion, on ne continueroit pas moins à faire des queſtions aux autres, ſurtout quand les mots ont été donnés tout haut.

Mademoiſelle DU RUISSEAU.

Voilà Madame de la Haute-Futaie qui revient, elle ſera du jeu.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Meſdemoiſelles, deſcendez, s'il vous plaît, car on va ſouper; tenez, on ſonne.

Mademoiſelle ROSE.

Ah! ma bonne amie, nous continuerons notre jeu après ſouper. Vous en ſerez, car il eſt fort joli.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Volontiers, mais à condition que nous n'irons pas coucher si tard qu'hier.

(*Extrait des Soirées amusantes.*)

RETIRE-TOI DE-LA.

Petit jeu.

Voyez à l'article JEU DE LA SELLETTE.

REINES. (*jeu des*)

Il faut que chacun de la compagnie choisisse sa reine & la vienne dire à l'oreille de celui qui fait le jeu; puis l'on sera obligé de dire plusieurs perfections de sa maîtresse en une telle rime. Ainsi, en choisissant la rime de *té*, on dira qu'elle a de la beauté, de la clarté, de la netteté, de la subtilité, de la propreté, &c. ainsi du reste. Ceux qui auront choisi des rimes qui ne seront pas fort abondantes, se trouveront fort empêchés si d'autres les ont prises devant eux.

ROI DÉPOUILLÉ. (*le*)

Jeu de société.

Voyez à l'article ATTRAPE. (*jeux d'*)

ROMESTECQ. (*jeu du*)

L'origine de ce jeu vient de Hollande, & c'est pour ce sujet qu'il est appellé *romestecq*.

Règles du jeu.

1°. Vous prendrez un jeu entier de cartes ordinaires & en ôterez toutes les petites, vous réservant les trente-six qui restent, & vous conviendrez du prix du jeu.

2°. On peut jouer depuis deux personnes jusqu'à six, à raison de cinq cartes chacune.

3°. Jouant six personnes, il est à observer que pour voir comme la partie sera assortie, on donne à chaque personne une carte, & les trois plus hautes sont ensemble, & les plus basses pareillement. C'est la même marche à observer quand on est quatre joueurs ou même deux.

4°. Jouant à six personnes, celui qui sera au milieu donnera à couper à celui qui sera au milieu de l'autre côté de la table, & qui jouera contre lui.

5°. Celui qui aura la plus haute carte choisira de faire ou non, attendu qu'étant six personnes, il y en a qui trouvent de l'avantage de faire, & d'autres non; cela étant à la discrétion de celui qui aura coupé la plus haute. Celui qui ne donne pas, est celui qui doit marquer le jeu.

6°. Celui qui ne fait pas, prendra la craie pour marquer sur la table le nombre des marques qui sera accordé par la compagnie. Ordinairement à six l'on marque trente-cinq marques; & à quatre & à deux, l'ordinaire est de vingt-un. Néanmoins, le tout dépend de la volonté des joueurs.

7°. Celui du milieu qui fait, étant six joueurs, donnera cinq cartes à sa volonté, savoir: par une, deux, trois, quatre, ou cinq; mais il est à remarquer qu'il faut qu'il donne toujours durant la partie, de la manière qu'il a commencé; & ainsi chacun des autres donnera à son rang, ainsi qu'il est dit ci-dessus.

8°. Jouant quatre personnes, celui qui a les plus basses cartes est obligé de faire, & l'on coupe de travers, afin qu'il n'y ait pas une primauté d'un côté ou d'autre, laquelle primauté est fort avantageuse.

9°. Si celui qui donne les cartes par inadvertance en retourne une du côté de son adversaire, il lui sera marqué trois marques par sa partie; mais si d'aventure la carte venoit à se retourner de son côté, il n'y a point de marque; & s'il se trouve des cartes retournées dans le jeu, reconnues par la compagnie, il lui sera encore marqué trois marques.

10°. Qui manque à donner, de la même façon qu'il a deja donné, il lui sera marqué trois marques par sa partie; & s'il arrivoit, par le hasard, qu'il en donnât six pour cinq, il lui sera encore marqué trois marques, & en ôtera jusqu'au nombre de dix cartes, qu'il

mettra dans l'écart, & continuera à donner ainsi qu'il avoit donné par ci-devant.

11°. Qui joue devant son rang relevera sa carte, & lui sera marqué trois marques.

12°. Qui renonce à la couleur que l'on lui jette, perd la partie.

13°. Qui compte Rome, village, double ningre, & qu'il ne l'ait pas; quand il est reconnu, perd la partie.

14°. Qui joue avec six cartes, perd la partie.

15°. Qui efface une marque de plus qu'il ne lui appartient, perd la partie.

16°. Qui accuse de trois marques à faux, perd la partie.

17°. Pour parfaitement vous donner à entendre ce jeu, il est nécessaire d'expliquer ce que c'est que *virlicque*, *double ningre*, *triche*, *village*, *double Rome*, & *Rome* : la valeur des cartes, lorsqu'elles sont jointes ensemble, savoir : l'as vaut onze & emporte le roi, & ainsi le roi emporte les autres plus basses.

Virlicque, est quatre cartes arrivées en une même main de même façon, comme quatre as, quatre rois, ainsi du reste ; & on a gagné alors la partie.

Triche, sont trois cartes de même sorte arrivées dans une même main, comme trois as, trois rois, ou autres cartes au-dessous.

Double ningre, sont deux as, deux rois, arrivés en une même main, ou bien deux as, deux dix ou deux rois en la place de deux as.

Village, sont deux dames & deux valets de même valeur, ou deux dix & deux neufs, à commencer depuis la dame jusqu'à la plus basse suivante ; & *double Rome*, sont deux as ou deux rois arrivés en une même main.

Rome, est deux cartes semblables au-dessous des rois & des as, arrivés dans une même main.

18°. La valeur du jeu est que, qui a *virlicque* gagne la partie, & on efface tous les acquis.

19°. *Triche* vaut trois dans la main s'il est d'as ou de rois; quand tout passe, qu'il ne soit pas grugé, il vaut six, d'autant que les as & les rois valent chacun une marque.

20°. *Double ningre* vaut trois dans la main, quand tout passe, & qu'ils ne soient point grugés ; savoir le roi & l'as. Il est à remarquer que quand vous jouerez une des quatre cartes qui composent le *ningre*, qu'il faut dire en la jettant, pièce de ningre, & en jouant une autre carte, dire autre pièce ; car s'il arrivoit que vous eussiez effacé votre marque sans avoir dit pièce & autre pièce, on vous accuseroit de la partie, & auriez perdu.

21°. *Village* vaut deux en disant pièce & autre pièce en les jettant, ainsi que ci-dessus.

22°. *Double Rome* valent deux dans la main, & quand tout passe qu'ils ne soient point grugés, valent quatre en disant en le jettant, pièce de Rome.

23°. *Rome* vaut un dans la main en disant en le jettant, pièce de Rome.

24°. Le *stecque* est une marque à effacer pour celui qui fait la dernière levée.

25°. Le mot de *gruger* est quand on jette une carte d'une sorte de laquelle on n'a pas, & que l'on soit contraint de jetter quelques as ou rois, cela s'appelle *gruger*, d'autant que celui qui les gruge en efface autant qu'il en a marqués.

Les as & rois valent chacun un, ainsi qu'il a été dit ci-dessus.

ROUE DE FORTUNE.

Voyez à l'article LOTERIE. (*petite*)

ROULETTE ; espèce de jeu d'exercice que l'on joue debout autour d'une machine faite exprès, disposée en forme de galerie. C'est un jeu de hasard, du reste très-égal, & qui ne paroît susceptible de tromper.

On jette une boule blanche ou noire dans une galerie ; d'où, après plusieurs circuits, & étant renvoyée de différens côtés, cette boule s'arrête enfin sur une case de sa couleur, ou de celle opposée ; ce qui décide du gain ou de la perte.

ROULETTE *aux dez*. (*jeu de la*)

Voyez à l'article COULEURS. (*jeu des trois*)

RUBAN. (*jeu du*)

Voyez à l'article JEU DE LA SELLETTE.

S

SABOT.

SABOT. (*jeu d'écolier.*)

C'est un morceau de bois rond, qui se termine en pointe, & qu'on fait tourner en le fouettant dans le même sens avec une lanière. L'adresse du joueur consiste à entretenir longtems l'activité du sabot.

SAGE. (*jeu du*)

Dans le jeu du *sage*, l'on trouve les principaux effets de la sagesse, comme de craindre & d'aimer Dieu, de surmonter l'influence des astres, d'être ferme contre la fortune, d'être libre & ne s'assujettir à rien, & ainsi des autres; puis chacun ayant appris quelqu'une de ces belles maximes par cœur, le maître s'adressant à celui qui sera à sa main droite, & lui demandant, *que fait le sage*, il faut qu'il dise sa sentence, comme par exemple, *le sage craint & aime Dieu*; & après ayant interrogé un autre suivant, celui-là doit dire la sienne.

Plusieurs s'interrogent aussi l'un l'autre avec pareille obligation, & à la fin, lorsque chacun peut bien avoir appris les sentences de tous ses compagnons, on les doit redire d'ordre jusqu'au dernier qui en dit plus que tous les autres. Ceci a la vraie apparence d'un jeu, & s'il semble trop sérieux, l'on en peut faire de plus gais à son imitation, en changeant les paroles & le sujet.

SAVATE. (*jeu de la*)

Pour jouer ce jeu, la compagnie s'assied à terre en rond, excepté une personne qui reste debout au milieu, & dont la tâche est d'attraper un soulier que la compagnie se passe de main en main par dessous les jarrets, à peu près comme une navette de tisserand. Comme il est impossible à celui qui est debout, de voir en face tout le cercle, le beau du jeu est de lui donner des coups de talon du soulier, du côté qui est hors de défense.

SAUTS. (*jeu des trois*)

C'est une espèce de jeu de force, où celui qui, en deux enjambées & un saut parcourt le plus grand espace, gagne.

SCHNIF-SCNOF-SCNORUM.

Jeu de société.

Voyez à l'article Poules. (*Jeu de*)

SCIENCES ET ARTS. (*jeu des*)

Au jeu des sciences & des arts chacun prend un nom, & quand on a appellé la théologie, la philosophie, l'astronomie, la géométrie, &c. il faut que ceux qui en portent les noms disent les définitions d'une telle science ou d'un tel art, ou quelque chose qui leur appartient, & soit à leur gloire & avantage.

Pour épuiser les esprits & les mettre beaucoup en peine, il faut appeller chacun plusieurs fois, rendant le jeu un peu long, mais cela ne peut être pratiqué que par des personnes qui aient beaucoup d'étude.

SECRÉTAIRE. (*le*)

Jeu de Société en dialogue.

Mademoiselle du Gazon.

Eh bien ! il est arrivé ! L'avez-vous vu ?

Comme il a l'air niais, pour un jeune homme de seize ans! Qu'il est gauche! Le pauvre garçon, il a bien fait d'être riche!

Mademoiselle DE LA HAUTE FUTAIE.

Qui donc! ma bonne amie, M. Dubois, ce digne fils de sa digne mère?

Mademoiselle DU GAZON.

Justement. Madame Dubois, en nous en parlant, faisoit comme le hibou de la fable de la Fontaine.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Je m'attendois à voir un jeune lutin plein d'esprit; je crois qu'il a de la difficulté à parler.

Mademoiselle DU GAZON.

Non; point du tout: c'est qu'il veut grasseyer. Avez-vous vu son doigt, comme il est emmaillotté! Je l'ai déjà vu à Paris. Le pauvre garçon, il a bien fait d'être riche.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Est-ce qu'il est borgne, donc?

Mademoiselle DU GAZON.

Non; c'est qu'il louche un peu de l'œil gauche; mais ça ne paroît pas quand on le voit du côté droit. Le pauvre garçon; il a bien fait d'être riche.

L'abbé PRINTEMS.

Il sera comme sa mère; il n'aimera pas nos jeux.

Mademoiselle DU BOCAGE.

Je l'ai entendu dire deux mots, il ne m'a pas paru bien spirituel. Il est comme une boule, il sera comme sa mère.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Allons, silence, s'il vous plaît, Mesdemoiselles, je l'entends qui vient avec son violon.

L'abbé PRINTEMS.

Il est donc musicien; ce sera un acteur de plus pour notre concert de demain.

L'abbé DES AGNEAUX.

Bon! Il y a, dit on, huit ans qu'il apprend à jouer du violon, il n'en fait guères plus que le premier jour. Le violon est un instrument si commun, que je le trouve détestable, quand il n'est que médiocre. Il faut un peu exceller dans cet instrument, sans quoi ce n'est pas la peine de s'en mêler, à moins qu'on ne veuille, par complaisance, racler quelques contredanses dans le besoin, pour faire danser. Je ne sais si c'est ma guitare qui m'a rendu ennemi déclaré du violon; mais je trouve cet instrument d'une aigreur insupportable, quand toutefois il n'est pas adouci par une main habile. Le pauvre M. Dubois n'y sera rien; son doigt le gêne beaucoup pour tenir son archet, & c'est un grand défaut.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Eh bien! M. Dubois, vous voilà donc venu voir nos jeux enfantins? Je croyois que vous restiez toujours à côté de votre maman, à la voir jouer.

M. DUBOIS.

Oui, Madame; mais c'est qu'elle perd; elle est de mauvaise humeur. On lui a fait un *schlem*; & quand son jeu va mal, elle me gronde toujours; elle dit que je me tiens mal, & j'ai mieux aimé encore venir ici.

Mademoiselle DU GAZON.

Nous sommes bien flattées de la préférence.

M. DUBOIS.

Ah! oui: & puis encore c'est que je ne peux jouer là-haut du violon, ça les étourdiroit.

L'abbé DES AGNEAUX.

C'est que les joueurs de gros jeu n'aiment que la cadence du pouce.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Quel air jouez-vous-là?

Mademoiſelle DU BOCAGE.

C'eſt un air de Péronne ſauvée. *Sitôt que Lubin m'aima d'amour extrême.*

L'abbé DES AGNEAUX.

Vous ne devriez pas, mon cher ami, jouer cet air là, il eſt trop difficile; vous l'avez pris un peu haut; vous devriez le tranſpoſer pour votre violon, & vous voyez bien que vous le défigurez; vous paſſez toutes ces petites notes d'agrément. D'ailleurs, vous vous trompez-là : tenez; *il faut pourtant, diſoit ma ſœur, laiſſer un peu languir ſon ſerviteur ;* vous voyez bien que vous êtes en *ſi bémol ; laiſſer un peu*, il faut un *ſi* naturel & un *ut dieze ;* & vous tronquez tout-à-fait ce paſſage-là.

M. DUBOIS.

Oh ! que non.

L'abbé DES AGNEAUX.

Oh ! que ſi. Parbleu ! liſez votre muſique. Mais nous allons jouer un jeu qui ne vous amuſeroit peut-être pas. Vous avez bien vu cette grande allée de tilleuls qui partage le verger; il y a au bout une grande grotte qui eſt charmante pour faire de la muſique. Il y a un écho merveilleux; quand vous ferez-là avec votre violon, vous croirez entendre une douzaine d'inſtrumens.

Mademoiſelle ROSE.

Comme c'eſt couvert, la roſée ne gâtera pas vos cordes.

L'abbé PRINTEMS.

Enfin le voilà parti, le pauvre nigaud.

L'abbé DES AGNEAUX.

Meſdames, voulez-vous jouer au *ſecrétaire?*

Madame DU RUISSEAU.

Oh! il faut trop d'eſprit pour ce jeu-là; moi, je n'y jouerai pas.

L'abbé DES AGNEAUX.

Eh bien! ne le jouons pas.

Mademoiſelle ROSE.

Mais, ma ſœur, on écrit ce qu'on veut. En défigurant ſon écriture, on ne ſait ce qu'on a écrit.

L'abbé DES AGNEAUX.

Eh bien! jouons-y donc.

Madame DU RUISSEAU.

Mais c'eſt qu'on peut mettre des méchancetés.

L'abbé DES AGNEAUX.

Eh bien! ne jouons pas.

Mademoiſelle ROSE.

Mais, ma ſœur, nous ſommes trop honnêtes pour y mettre des méchancetés. D'ailleurs, on n'y met rien qu'on ne diſe en converſation; & puis, ces petites méchancetés là, quand il y en auroit, ne portent pas beaucoup.

L'abbé PRINTEMS.

Eh bien! jouons-y donc.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Allons, que tous ceux qui veulent jouer au *ſecrétaire* levent le doigt.

Madame DU RUISSEAU.

Allons, je leverai le doigt comme tous les autres. Bon! voilà M. Dubois.

Mademoiſelle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Eſt-ce que vous n'avez pas fait de la muſique dans le jardin ?

M. DUBOIS.

Oh! mon Dieu, non. Il fait trop froid; j'ai été un peu là-haut; le jeu va un peu mieux, je vais y retourner.

L'abbé PRINTEMS.

Allons, ainſi ſoit il.

M. DUBOIS.

M. Dubois.

Et qu'est-ce que vous voulez donc faire de tous ces cornets avec toutes ces plumes-là.

L'abbé des Agneaux.

Nous vous le dirons à souper.

L'abbé Printems.

Enfin, le voilà parti, le pauvre nigaud. Pour bien jouer au secrétaire, il faudroit des cartes blanches des deux côtés; car un côté ne suffit pas pour écrire tout ce qu'on veut.

L'abbé des Agneaux.

En voilà; j'en ai toujours une douzaine au moins sur moi dans un petit étui fait exprès. Il s'agit d'écrire en tête le nom de chaque joueur sur une carte. On les met dans un chapeau que l'on couvre; chacun tire une carte, il écrit dessus une pensée. On les remet dans le chapeau; on les tire une seconde fois, & sur celle que l'on a prise, on met encore une autre pensée; ainsi de suite, jusqu'à ce que les cartes soient pleines. Allons, Mesdames, prenez vos cartes.

Mademoiselle Rose.

Ah! l'abbé Printems a la carte de Madame de la Rivière.

L'abbé des Agneaux.

Il ne faut pas dire ça, Mademoiselle; vous voyez bien qu'on saura que c'est l'abbé qui aura écrit la première pensée qui se trouvera sur la carte de Madame de la Rivière; & s'il alloit y mettre une méchanceté?

L'abbé Printems.

Ah! Madame ne prête à aucune méchanceté?

Madame de la Rivière.

Vous êtes bien honnête; vous briguez mon suffrage pour que je vous fasse des complimens, quand votre carte me viendra.

L'abbé Printems.

Moi! point du tout; vous vous trompez; je serai bien aise d'apprendre mes vérités.

Mademoiselle Rose.

Eh bien! on vous les dira.

L'abbé Printems.

Vous riez, je parie que vous avez ma carte; si la vôtre me passe, je m'en souviendrai.

L'abbé des Agneaux.

Surtout, Mesdames, ne montrez pas vos cartes en les prenant, ni en les remettant. La première fois que nous y jouerons, j'aurai des grands étuis pour mettre les cartes, comme dans la roue d'étourderie.

Madame de la Haute-Futaie.

Vous êtes un fameux faiseur de cartons; je veux vous donner de l'occupation : il faudra que vous me fassiez une toilette entière en carton.

Madame de la Rivière.

Et moi, je vous demanderai une petite commode en carton aussi.

Mademoiselle du Ruisseau.

Moi, je me contenterai d'une chiffonnière.

Mademoiselle Rose.

Je voudrois une petite boîte par case pour mettre toutes les bobines de mes soies de différentes couleurs; vous ne me refuserez pas ça, l'abbé?

L'Abbé des Agneaux.

Oh! mon Dieu, non.

L'abbé Printems.

Moi, je te demanderai un porte-feuille & un petit étui pour porter toujours sur moi au moins une douzaine de cartes, ça n'est pas trop.

Mais comme je vois que tu as beaucoup de pratiques, je te conseille de prendre un ou deux garçons cartonniers pour t'aider; sinon, tu n'auras plus le tems de faire des charades, des bouts rimés, des chansons & des comédies; mais continuons notre jeu.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Allons, Mademoiselle; je ne veux pas qu'on regarde ce que j'écris; non, vous ne le verrez pas.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Finissez donc, ma fille, c'est malhonnête ce que vous faites-là.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Mais, maman, vous avez bien fait voir votre carte à l'abbé des Agneaux.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Eh bien! j'ai eu tort, ma fille. Tout le monde a-t-il écrit? Qu'on rassemble les cartes, & qu'on passe le chapeau.

Mademoiselle DU GAZON.

Mais Mademoiselle du Bocage a fraudé, elle n'a rien écrit.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Les cartes ne se rempliront pas vîte comme ça.

Mademoiselle DU BOCAGE.

C'est ma carte que j'avais; qu'est-ce que vous voulez que je mette dessus.

Le Chevalier ZÉPHIR.

C'est égal; on écrit ce qu'on veut. Bon! voilà-t-il pas encore M. Dubois. Eh! mais, mon Dieu, je crois qu'il a du vif argent dans les pieds! Il n'est pourtant pas bien vif. Il ne fait que monter & descendre.

L'abbé DES AGNEAUX.

Ah! faites nous grace de votre violon, s'il vous plaît. Qu'il est complaisant, il redouble! Bon! voilà le chevalet cassé; c'est bien fait.

M. DUBOIS.

C'est bien vilain de vous réjouir du malheur d'autrui. Oh! j'en ai encore un autre là-haut dans ma boîte, & puis si je le cassois encore, j'en trouverois peut-être à acheter dans le village.

L'abbé DES AGNEAUX.

Oui, croyez-moi, allez-en acheter tout de suite une douzaine.

L'abbé PRINTEMS.

Enfin! le voilà parti, le pauvre nigaud?

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Mais nous n'allons pas trop vîte, au moins, Mesdames; savez-vous qu'il est bientôt huit heures? Nous n'avons plus guères qu'une heure & demie avant de souper, & si M. Dubois vient toujours nous interrompre comme ça, nous n'aurons pas fini.

L'abbé DES AGNEAUX.

Ayez soin, s'il vous plaît, Mesdames, de mettre trois points après ce que vous écrirez, afin qu'on distingue les différentes phrases, qui quelquefois se suivent, & qui souvent se contredisent.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Mais les cartes doivent être bientôt remplies.

Mademoiselle DU GAZON.

Je crois qu'elles peuvent faire encore un tour.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

J'ai eu, tout-à-l'heure, bien de la peine à lire la carte qui m'étoit tombée; il y avoit une phrase écrite en points.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

On ne reconnoîtra pas cette écriture-là.

Le Chevalier Zéphir.

Voilà t-il pas encore notre ami M. Dubois? mais c'eſt inconcevable ?

L'abbé Printems.

Et d'où diable venez-vous donc ? Vous n'avez donc pas été acheter un chevalet ?

M. Dubois.

Il fait trop noir ; j'irai demain matin.

Madame de la Rivière.

Qu'eſt-ce que vous avez ? Eſt-ce qu'il vous eſt arrivé quelque choſe dans le ſallon ?

M. Dubois.

Dame! voyez donc, ce n'eſt pas ma faute.

L'abbé Printems.

Vous avez fait quelques ſottiſes ?

M. Dubois.

M. de la Rivière & M. de la Forêt faiſoient une partie d'échecs: j'ai paſſé à côté d'eux, &...

L'abbé Printems.

Et vous avez renverſé tout leur jeu par terre, n'eſt-ce pas ? Vous ne regardez pas à ce que vous faites.

Madame de la Rivière.

Votre maman vous a ſûrement grondé ?

M. Dubois.

Oh! mon Dieu, non. Elle a ri comme une folle, & ça faiſoit endêver M. de la Rivière ; ils ſe ſont un peu querellés ; ces meſſieurs ramaſſoient les pièces de leur jeu.

L'abbé Printems.

Et vous avez marché deſſus, vous en avez caſſé quelques-unes.

M. Dubois.

Non, point du tout, j'ai voulu les éclairer...

L'abbé Printems.

Et vous avez éteint la lumière.

M. Dubois.

Non. J'ai brûlé un peu les cheveux de M. de la Forêt; mais ce n'eſt rien que ça, ils repouſſeront.

Mademoiſelle du Ruisseau.

Ah! oui: ils repouſſeront. Il porte perruque.

M. Dubois.

Dame! Eſt-ce que je ſavois qu'il portoit perruque, moi?

Madame de la Rivière.

Tenez, vous devriez aller vous réconcilier tout de ſuite avec eux, car vous nous empêchez de jouer.

M. Dubois.

Mais ils me gronderont, car ils diſent que je ne fais qu'aller & venir.

Mademoiſelle Rose.

Ils n'ont pas tort, mais c'eſt égal; allez toujours, il ne faut pas laiſſer vieillir la rancune.

L'abbé Printems.

Enfin, le voilà parti, le pauvre nigaud ?

Madame de la Haute-Futaie.

L'abbé, tirez la clef en dedans, il ne pourra plus rentrer; car, ſans cela, nous ne finirons pas.

L'abbé Printems.

Qu'il y revienne, à préſent, il trouvera à qui parler.

Mademoiſelle de la Haute Futaie.

Attendez donc, je n'ai pas encore fini

d'écrire ; je ne ſongeois qu'à la perruque de ce pauvre M. de la Forêt : c'eſt bien déſagréable, au moins ; ſi ç'avoit été un bonnet de gaze !....

L'abbé DES AGNEAUX.

Allons, quand toutes les cartes ſeront ramaſſées, il faudra les lire. Chevalier, il faudra vous charger de ce ſoin, parce que vous ne connoiſſez pas nos écritures. Paix-là ! voilà encore M. Dubois que j'entends ; ne diſons rien.

M. DUBOIS, *frappant en dehors.*

Mais c'eſt ſingulier ; ils ont retiré auſſi la clef du ſallon. Y a-t-il quelqu'un là ? Où ſont-ils donc allés ? Je le dirai à maman, qu'on ôte les clefs partout.

L'abbé DES AGNEAUX, *bas.*

Taiſez vous donc, Mademoiſelle Roſe, il vous entendra rire.

M. DUBOIS.

Oh ! vous croyez m'attrapper : j'entends bien rire Mademoiſelle Roſe ; je ſais bien ce que je ferai ; je m'en vais retourner au ſallon par l'autre eſcalier, la clef de l'autre porte y ſera peut-être.

L'abbé DES AGNEAUX.

Allons, liſez les cartes, Chevalier, car il eſt tard. Je vous ai engagé, Meſdames, à vous mettre dans la ſalle à manger, parce que, pour jouer au ſecrétaire, il faut une grande table où tout le monde puiſſe écrire à ſon aiſe.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Voici la carte de *Madame de la Rivière :* écoutez bien, s'il vous plaît.

Beaucoup de bien & point de mal.........
Trois points. C'eſt le ſentiment général.........
Trois points.

Mademoiſelle ROSE.

Peſte ! ce ſont des vers. L'abbé des Agneaux en aura fait quelques-uns.

L'abbé DES AGNEAUX.

J'ai trouvé le premier fait, j'ai fait le ſecond. Mais il ne faut pas dire ce qu'on a mis, ni faire des réflexions. Continuez, Chevalier ; ce n'eſt pas la peine de dire : trois points ; il ſuffit de faire une petite pauſe, pour qu'on voie le changement de phraſe.

Le Chevalier ZÉPHIR *continue.*

Toutes les vertus de l'âge mûr.... Tous les talens & les agrémens de la jeuneſſe.... De l'eſprit ſans prétention.... Du jugement ſans oſtentation..... Heureux ſon mari !... Heureux ſes amis !

Madame DE LA RIVIÈRE.

Je ſuis confuſe de tous vos complimens ; je les prendrois volontiers pour des leçons, ſi je ne connoiſſois votre indulgence. On voit bien que ma carte n'eſt pas venue juſqu'à moi.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Madame de la Haute-Futaie. Aimable maman... Ah ! je reconnois l'écriture de Mademoiſelle de la Haute-Futaie.

Mademoiſelle DE LA HAUTE FUTAIE.

Point de réflexions, on l'a dit ; continuez.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Aimable maman... D'une charmante fille.... Heureux cent fois l'amant qu'hymen feroit entrer dans ſa chère famille...

Mademoiſelle ROSE.

Ce ſont encore des vers.

Le Chevalier ZÉPHIR.

C'eſt bien dit... Pas trop bien écrit...

Mademoiſelle DU RUISSEAU.

Effectivement, je ne pouvois pas lire.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Ces Meſſieurs ſe font rire... Je reconnois

l'écriture du modeste auteur que je ne croyois pas en état de faire des vers. *Il continue.* Qui peut les contredire ?... Messieurs, en vérité, vous avez bien de la bonté. Oh! c'est sûrement la maman! Mais je ne connois pas son écriture. Passons à la carte suivante.

Mademoiselle du Ruisseau. Modeste en son cours... Timide en ses amours... Elle est charmante... Quand elle n'a pas la migraine... Heureux qui n'est point sujet à cette vilaine maladie... Prudent qui ne la feint pas quand il ne l'a pas.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Ma bonne amie, voilà des coups de patte sur votre migraine.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Quand je vous ai dit que ce jeu étoit méchant !

Le Chevalier ZÉPHIR.

Il pourroit bien vous donner la migraine, ce jeu là. *Il continue.* Malade ou non, elle est charmante... Surtout quand elle danse ou bien quand elle chante.

L'abbé Printems. Ah! voyons un peu. Grotesque en ses idées.... C'est un bon enfant.... On dit qu'il aime les dames.... C'est de son âge... Il aime le badinage... C'est de son âge... Il chante un peu faux... Ça lui est égal, pourvu qu'il chante.

Mademoiselle Rose. Charmante Rose... Qui n'est éclose que pour Lubin... Ah ! ah ! qu'est-ce que ça veut donc dire ? *Il continue.* Le zéphir caresse la rose... Le papillon aussi... Zéphir & papillon ont des goûts semblables... Leurs goûts sont bons... Ils sont quelquefois volages... Toutes les fleurs ambitionnent les caresses du zéphir, & elles rendent jalouse la rose... Cette carte prêteroit à faire des réflexions.

Mademoiselle ROSE.

Mais elles sont défendues. Vous savez qu'il est ordonné de déchirer les cartes, quand elles sont lues ; ainsi ne gardez pas la mienne, s'il vous plaît.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Mademoiselle de la Haute-Futaie. Elle est bien jeune... C'est un bon défaut... On s'en corrige tous les jours... Elle est un peu causeuse... Elle est un peu indiscrette... C'est qu'elle est la franchise même... Elle s'en corrigera... Ainsi soit il.

Mademoiselle du Gazon. La raison même... La complaisance même... Sérieuse avec les personnes âgées... Enjouée avec les jeunes gens... Elle joue, par honnêteté, aux jeux de Madame Dubois... On connoît bien là son bon caractère... Elle voudroit que vous eussiez dit vrai.

M. des Jardins. Il joue bien aux quilles... Sans vanité, il joue mieux que le chevalier... Ah! c'est bien vrai. *Il continue.* Il n'a pas grand mérite à le surpasser... Ah! c'est bien vrai. *Il continue.* Quand se mariera t-il donc ?... Quand il voudra... Quand l'amour voudra... Attrape qui peut... Malheureux qui est pris.

Mademoiselle du Bocage. Rime avec sage... C'est la rime avec la raison... Elle devroit bien épouser M. des Jardins... Que ne sont ils unis ensemble !... Patience donc... Le tems est un grand maître... Les mariages sont écrits au ciel !... Sur des nuages que le moindre vent dissipe.

Mademoiselle ROSE.

Et la carte de l'abbé des Agneaux, où est-elle ?

Le Chevalier ZÉPHIR.

Il ne reste plus que celle-là & la mienne.

M. l'abbé des Agneaux fait bien les charades... Encore mieux les vers... C'est un garçon d'esprit... Il n'est pas si bête qu'il le paroît... Le compliment est court. *Il continue.* Aime-t il les dames ?... Je n'en sais rien... Il s'accompagne bien avec sa guitare... C'est dommage qu'il n'aime pas le violon, ni la danse.

Enfin, Mesdames, voilà mon arrêt.

Le Chevalier Zéphir. C'est un petit lutin... Il est comme Chérubin... Vous me faites bien de l'honneur, Mesdames. *Il continue.* Il est bien inconstant... Vous vous trompez... Il aime bien Mademoiselle Rose... Il a bien raison... Qu'en voulez-vous dire ?... C'est son âge.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Voilà qui eſt enfin fini. Otons tous ces cornets et toutes ces plumes, car il eſt tard, & on va bientôt mettre le couvert.

Mademoiſelle ROSE.

Meſdames, il fait un beau clair de lune.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Allons faire un tour dans le jardin, pendant qu'on mettra le couvert.

(Extrait des Soirées amuſantes.)

SELLETTE. (*la*)

Jeu de Société en dialogue.

M. DU FRÊNE.

Ah! je ſuis fâché, mon cher abbé des Agneaux, que vous n'ayez pas pu venir promener avec nous; nous nous ſommes bien amuſés.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Je n'ai pas pu. Vous ſavez bien que je prépare cette petite illumination pour la fête de M. B.... La fête ſera fort bien dans ſon eſpece. Vous connoiſſez bien ce théâtre en gazon, que M. B.... a fait ſur ſa terraſſe, au bout du boſquet? C'eſt-là que commencera la fête : j'ai tracé le canevas d'un petit drame relatif à une fête, où chacun de nous improviſera. Nous comptons ſur vous.

M. DU FRÊNE.

Volontiers; je ferai ce que je pourrai.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Après le drame, on fera le tour du jardin, qui ſera bien illuminé. Croiriez-vous que je n'ai fait aujourd'hui que couler des lampions? Il eſt vrai que les domeſtiques m'aidaient.

M. DU FRÊNE.

Vous vous contentiez de préſider.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Point du tout; je travaillois auſſi. Quand on aura fait le tour du jardin, du verger & du bois, on reviendra devant la maiſon tirer un petit feu d'artifice; et enſuite on retournera au boſquet. La ſalle qui eſt au milieu, ſera bien illuminée avec des arcades et des colonnes en lampions, et on danſera là tant qu'on voudra.

M. DU FRÊNE.

Cette fête eſt fort bien ordonnée, & les vers vont couler, Dieu ſait comme.

L'Abbé DES AGNEAUX.

J'en ai fait quelques-uns, mais je compte principalement ſur ceux que Madame de la Riviere a bien voulu ſe charger de chanter.

M. DU FRÊNE.

Il eſt vrai qu'elle donne une grace infinie à tout ce qu'elle chante, et ſurtout quand elle veut bien s'accompagner avec ſa harpe.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Ah! voilà ces demoiſelles. Vous avez donc bien joué à la promenade?

Mademoiſelle ROSE.

Nous avons paſſé en revue toutes ſortes de petits jeux enfantins.

Mademoiſelle DU RUISSEAU.

Nous avons joué au petit palet dans les allées du bois.

Mademoiſelle DU GAZON.

Nous avons joué à la main-chaude; mais l'abbé Printems frappe un peu trop fort. Et vous auſſi, mon couſin.

M. DU FRÊNE.

C'eſt le beau du jeu. Mais je ne frappois fort que quand c'étoit des Meſſieurs, bien entendu.

Mademoiſelle DU BOCAGE.

J'aime beaucoup le jeu que M. du Frêne nous a appris. Il eſt tout drôle.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Quel jeu donc, s'il vous plaît ?

Mademoiſelle DU BOCAGE.

Chacun prend une jarretiere ou un *ruban* & en tient un bout. Tous les autres bouts ſont réunis dans la main de celui qui fait jouer le jeu. Quand il dit : tirez, il faut lâcher ; & quand il dit : lâchez, il faut tirer. On eſt ſouvent attrapé, & on donne bien des gages.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Ce jeu reſſemble aſſez à ces petits jeux qu'on fait jouer aux enfans, où l'on dit : berlingue, chiquette, ou bien pigeon vole, mouton vole, &c.

Mademoiſelle DU RUISSEAU.

Nous avons joué tant de jeux nigauds que nous avons joué à *retire-toi de-là*. Pourquoi ça ? Parce que tu as telle choſe et que je n'en ai pas ; parce que tu as un chapeau, & que je n'en ai pas ; parce que tu as des boucles d'oreilles, & que je n'en ai pas.

Mademoiſelle ROSE.

Mon Dieu ! que nous avons ri avec toutes ces petites miſères-là.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Les plus petits jeux peuvent ſouvent amuſer plus que les grands ; c'eſt ſuivant comme on eſt diſpoſé. J'ai entendu dire que des perſonnes de la plus grande diſtinction, et du plus grand génie, avoient joué à la pouſſette, où les enfans diſent : digue, dogue, ſavatte ; il eſt vrai qu'ils y jouoient avec des louis.

Mademoiſelle DU RUISSEAU.

Nous avons joué auſſi au Colin-Maillard ordinaire, & au *Colin-Maillard avec une canne*.

Mademoiſelle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Le Colin-Maillard avec une canne eſt fort drôle ; mais je ne peux pas y jouer, parce que je ris trop. Quand on eſt en rond & qu'on s'arrête, le malheur m'en veut, le Colin-Maillard, qui eſt au milieu, me préſente toujours la canne : il fait trois cris différens ; il faut les répéter, & je ne ſaurois contrefaire ma voix.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

C'eſt que vous riez toujours.

Mademoiſelle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Mais, maman, pourquoi me préſente-t on toujours la canne ? Je crois que ces Meſſieurs n'attachoient bien le bandeau que quand j'étois Colin-Maillard.

Mademoiſelle ROSE.

L'abbé des Agneaux nous avoit promis de nous apprendre tous les jeux de Colin-Maillard, & il l'a oublié, il n'a pas tenu ſa parole.

L'Abbé DES AGNEAUX.

La faute eſt aiſée à réparer. Il n'y a plus que le *Colin-Maillard à la ſilhouette*, que vous ne connoiſſez pas ; nous pourrons y jouer ce ſoir ; on ne peut y jouer qu'à la lumière. On place quelqu'un dans l'enfoncement d'une fenêtre ; on tire bien le rideau devant lui ; on le tend bien, comme ſi on vouloit faire voir la lanterne magique. A une certaine diſtance du rideau, on met une table, & toutes les lumières deſſus. Chacun paſſe à ſon tour entre le rideau & la table, en faiſant des grimaces & des contorſions riſibles, pour ſe défigurer ; & il faut que celui qui eſt derrière le rideau devine qu'eſt-ce qui paſſe.

L'Abbé PRINTEMS.

Les hommes mettent quelquefois des bonnets de femmes & des mantelets, pour n'être pas reconnus.

Le Chevalier ZÉPHIR.

J'ai vu quelquefois aussi des jeunes gens monter à califourchon l'un sur l'autre, pour passer devant le rideau. J'ai passé bien des soirées à ne pas jouer d'autres jeux, tant il est amusant quand on est une fois en train.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Sait-on où est M. de la Rivière? Pourquoi donc n'est-il pas venu à la promenade?

Mademoiselle ROSE.

Croiriez-vous, Madame, qu'ils n'ont pas quitté le billard depuis le dîner. Ils ont voulu faire une partie ce matin, ils n'ont pas pu. Ils ont passé tout leur tems à chercher la bille rouge que M. Dubois avoit perdue : ils l'ont enfin trouvée sur le grand sopha qui est dans la grotte au bout de l'allée de tilleuls.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Ils ont bien réparé le tems perdu, s'ils ont joué au billard depuis le dîner.

L'Abbé PRINTEMS.

Ils y jouent encore à la lumière.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

C'est singulier, comme ce jeu attache. Mais est-ce que les femmes ne pourroient pas y jouer?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Pardonnez-moi; j'ai vu plusieurs femmes à la campagne qui y jouoient fort bien. Nous voilà tous réunis; il ne viendra plus personne.

L'Abbé PRINTEMS.

On cherche partout M. Dubois; on ne sait ce qu'il est devenu.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Madame du Ruisseau, Madame du Frêne & M. des Jardins, font un brelan avec M. B.... & Madame Dubois.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Ce pauvre M. B.... s'amuseroit peut-être bien de nos petits jeux, car il est gai; mais il faut qu'il tienne compagnie à son monde. Voilà ce que c'est que d'être maître de maison; on ne fait pas tout ce qu'on aimeroit le mieux.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Mesdames, si vous voulez, nous allons jouer à la *sellette*.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Volontiers.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Mais il faut un petit tabouret pour asseoir le coupable dans le milieu de l'appartement.

L'Abbé PRINTEMS.

En voilà un.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Eh bien! commence par t'en servir. Je vais faire le tour, & je demanderai à chacun de quoi on t'accuse; chacun me dira bas à l'oreille de quoi on te croit coupable.

Mademoiselle ROSE.

Mais l'abbé, vous n'y pensez pas; vous n'avez point un air pénétré de vos fautes; on ne vous prendroit jamais pour un criminel qui est sur la sellette.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Vous allez l'intimider, Mademoiselle; j'ai peur qu'il ne pleure, il attendriroit ses juges.

L'Abbé PRINTEMS.

Qu'il est glorieux pour moi d'être aux pieds d'un pareil tribunal! Le plaisir de voir mes juges efface en moi le chagrin d'avoir commis toutes les fautes qu'on pourroit m'imputer. Je ne suis point couvert de chaînes; mais je n'ai point envie d'échapper à mes juges; s'ils me chassoient de leur présence, pourroient-ils m'infliger

m'infliger un châtiment plus ſenſible à mon cœur !

L'abbé DES AGNEAUX.

M. l'abbé plaiſante, je crois.

Mademoiſelle ROSE.

Mon Dieu ! quelle voix formidable ! Ah ! l'abbé, j'ai peur pour vous. Voyez comme il fait ſemblant de trembler. Oh ! le malin criminel.

L'abbé DES AGNEAUX.

Vous voyez vos juges & vos accuſateurs.

L'abbé PRINTEMS.

Et peut-être mes complices.

L'abbé DES AGNEAUX.

On ne peut pas l'empêcher de railler ; qu'en penſe la cour ?

Mademoiſelle ROSE.

La cour lui fait grace.

L'abbé DES AGNEAUX.

Vous êtes ſur la ſellette, parce qu'on vous accuſe de chanter faux. Qu'eſt-ce qui vous a accuſé de ce que je vous reproche-là ?

L'abbé PRINTEMS.

Vous ſavez que je chante faux
Sans meſure ni cadence ;
Mais ſi vous blâmez mes défauts,
Louez ma complaiſance.

C'eſt Madame de la Rivière qui me fait un reproche ſi ſenſible ; parce que Madame chante à ravir, elle croit que tout le monde doit lui reſſembler.

L'abbé DES AGNEAUX.

Non : c'eſt Madame de la Haute-Futaie. La cour exige que vous payiez un gage. On vous accuſe d'être pareſſeux.

Jeux familiers.

L'abbé PRINTEMS.

C'eſt peut-être vous, mon maître, parce que je n'ai pas voulu reſter aujourd'hui avec vous, pour faire des lampions, & que j'ai mieux aimé aller me promener avec ces demoiſelles.

L'abbé DES AGNEAUX.

Non : un gage ; c'eſt M. du Frêne. On vous accuſe de n'avoir point un air pénétré de vos fautes, & c'eſt une preuve que vous n'avez pas envie de vous corriger.

L'abbé PRINTEMS.

Oh ! ceci n'eſt point difficile à deviner ; c'eſt Mademoiſelle Roſe.

L'abbé DES AGNEAUX.

Juſtement. Allons, Mademoiſelle Roſe, mettez vous ſur la ſellette ; je vais faire le tour, & recevoir les accuſations contre vous.

L'abbé PRINTEMS.

Me voilà devenu juge à mon tour. Mademoiſelle, vous riez bien fort ; profitez des leçons que vous me donniez il y a un inſtant.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Oh ! nous vous tenons. On en va dire de belles ſur votre compte.

L'abbé DES AGNEAUX.

Mademoiſelle, on vous accuſe d'être gourmande.

Mademoiſelle ROSE.

Ah ! par exemple, voilà une vraie calomnie ! Je ſuis la ſobriété même, je ſais mon Vadé par cœur, & je n'ai pas oublié que fille qui eſt ſur ſa bouche manque à ſon devoir. Or, je n'ai point envie de manquer à mon devoir. C'eſt le chevalier qui a fait cette calomnie, parce que je lui ai volé ce ſoir une groſſe pêche qu'il vouloit manger tout ſeul comme un vilain gourmand.

L'abbé DES AGNEAUX.

Non ; ce n'eſt pas lui.

Mademoiselle ROSE.

Qui donc ?

L'abbé DES AGNEAUX.

On n'eſt pas obligé de nommer toujours qui ; car, alors, il faudroit bien deviner la dernière perſonne : il ſuffit de vous aſſurer que ce n'eſt pas le chevalier qui vous accuſe d'être gourmande.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Donnez un gage, ma belle demoiſelle ; on vous apprendra à me ſoupçonner de faire des calomnies.

L'abbé DES AGNEAUX.

On vous accuſe de n'aimer perſonne. C'eſt un grand crime que l'indifférence.

Mademoiſelle ROSE.

Oh ! pour celui là, c'eſt le chevalier.

L'abbé DES AGNEAUX.

Pourquoi ſerait-ce le chevalier ?

Le Chevalier ZÉPHIR.

C'eſt vrai ; c'eſt moi. Vous voyez bien que je ne fais que des médiſances, & non des calomnies. Je vais me mettre ſur la ſellette.

Mademoiſelle DU RUISSÉAU.

Je crois entendre une voiture dans la cour. Que venez-vous nous apprendre, M. des Jardins ?

M. DES JARDINS.

Une hiſtoire affreuſe qui vient d'arriver. Madame Dubois part à l'inſtant pour Lagny ; c'eſt ſa voiture que vous avez entendue. Vous ſavez bien qu'on cherchoit partout ſon fils, & qu'on ne ſavait ce qu'il étoit devenu. Il a voulu aller à Lagny, perſonne n'a voulu l'accompagner.

L'Abbé PRINTEMS.

Je n'ai pas voulu y aller. Comme il eſt très-gâté ; & qu'il dit ce qu'il veut, j'ai eu peur qu'il ne diſe : combien vaut l'orge ?

M. DES JARDINS.

Il y eſt allé tout ſeul en ſecret, & il a lâché cette malheureuſe phraſe. Tout le monde s'eſt attroupé pour le plonger dans la fontaine : il s'eſt ſauvé chez un aubergiſte, qui a fermé ſes portes. Cet homme, voyant qu'il étoit de la connoiſſance de M. B..... lui a envoyé un exprès pour lui apprendre cette nouvelle. La populace eſt, dit-on, encore à la porte de l'auberge ; ils feront ſentinelle toute la nuit, & l'attendent quand il ſortira. Madame Dubois eſt allée le rejoindre : je lui ai conſeillé de le faire ſortir de nuit, habillé en fille, & de l'aller attendre avec ſa voiture, ſur le chemin.

L'Abbé PRINTEMS.

Cette hiſtoire eſt affreuſe. Nous en ſaurons les ſuites demain. Mais on ſonne, allons ſouper.

(*Extrait des Soirées amuſantes.*)

SENTENCES. (*jeu des*)

Au jeu des ſentences on joint des marques de quelque animal ou d'autres choſes corporelles qui s'y rapportent, tellement que c'eſt une eſpèce d'emblême, comme ſi l'on diſoit : Une charrue conduite par un laboureur montre, *que le travail eſt un tréſor à l'homme ;* ou bien, un loup dévorant une brebis peut ſignifier, *qu'il y en a qui pour leur profit ne regardent point au dommage d'autrui.* L'on en peut de même inventer beaucoup d'autres ; or, il eſt beſoin de retenir tout cela, & quand le maître vous interrogera ſur la marque d'un autre, il faut que vous en diſiez auſſitôt la ſentence : mais ce jeu eſt de ceux qui reſſemblent à des leçons.

SIAM. (*jeu des quilles de*)

On a, comme au jeu de quilles ordinaire, neuf quilles qu'il faut tâcher d'abattre ; la différence de ce jeu de Siam, c'eſt que la boule n'eſt pas ronde, mais qu'elle eſt preſque

plate & à pan coupé, en forte qu'elle roule fur fon côté, & qu'elle fait des détours, & des lignes courbes, qu'il eft de l'habileté du joueur de favoir diriger. On ne la jette point directement contre les quilles, mais fur le côté, & hors des quilles, parmi lefquelles, dans un mouvement oblique, elle entre & fait des abattis en décrivant des lignes courbes. On peut fixer l'époque du jeu de Siam à l'arrivée en France des ambaffadeurs de ce royaume de l'Afie dans les beaux jours du fiècle de Louis XIV.

SIFLET. (*le jeu du fiflet ou de la Clef*)

A ce jeu, la fociété s'affied en rond. La perfonne qui doit chercher le fiflet eft debout au milieu. Ordinairement on fe paffe le fiflet de main en main en chantant : *il court, il court le furet du bois, Mefdames. Il court, il court le furet du bois joli ;* mais lorfqu'on veut bien s'amufer, on prend, pour chercher, quelqu'un qui ne fache pas le jeu ; on lui attache le fiflet derrière l'habit ou la robe ; & lorfqu'il cherche d'un côté, on prend vîte le fiflet & on fifle : la perfonne fe retourne alors précipitamment, & croit l'avoir trouvé lorfqu'un autre fifle derrière lui. On peut fe divertir ainfi quelquefois fort long-tems aux dépens de celui qui cherche. Au défaut d'un fiflet on fe fert d'une clef.

SIMILITUDE ET DE LA MÉTAMORPHOSE. (*jeu de la*)

Au jeu de la fimilitude où chacun compare fa maîtreffe à quelque chofe, & en dit la raifon ; fur quoi l'on peut repartir agréablement ; l'on en trouve un exemple dans ce livre, d'un efpagnol, qui comparoit fa maîtreffe à une louve, & on lui dit promptement qu'il fe devoit réjouir de ce qu'elle étoit de ce naturel, parce qu'étant le pire de tous fes amans, elle ne manqueroit point de le choifir pour fon premier favori. Il y a auffi le jeu de la métamorphofe où chacun dit en quel animal, ou arbre, ou autre corps, il voudroit être transformé ; & quelle transformation il fouhaiteroit pour fa maîtreffe, de quoi il faut donner raifon, & il eft permis à tous les autres d'y contredire, ou feulement au maître du jeu.

SINGE. (*jeu du*)

Voyez à l'article ATTRAPE. (*jeux d'*)

SOLITAIRE. (*jeu du*)

Ce jeu eft ainfi nommé *folitaire*, parce qu'il fe joue feul. Il eft compofé d'un plateau fur lequel il y a 37 fiches, favoir : trois au premier rang, cinq au fecond rang, fept au troifième rang, pareillement fept au quatrième rang, fept au cinquième rang, cinq au fixième rang, trois au feptième rang.

Avant de jouer, on commence par ôter telle fiche qu'on veut, afin de laiffer un vide.

L'ordre du jeu eft qu'une fiche en prend une autre, lorfqu'elle peut paffer par-deffus en droite ligne à un trou vide, comme un pion prend un pion au jeu de dames, on prend ainfi au *folitaire* toutes les fiches jufqu'à la dernière. La difficulté de ce jeu eft de choifir jufte les fiches qu'il faut ôter pour finir le jeu par une fiche feule, ou pour parvenir à celles qu'on fe propofe d'ôter pour gagner le jeu.

Si par aventure on étoit plufieurs à jouer d'autres jeux, & que l'on foit trop de monde pour pouvoir jouer tous le même, ou que ceux que l'on joue ne plaifent pas, pour lors on peut s'occuper à celui-ci, en attendant qu'un autre reprenne fa place ; & fi, fuppofé que celui qui vient de quitter le *folitaire*, n'a pu parvenir à ne laiffer qu'une fiche fur le jeu, & qu'il en refte plufieurs, c'eft à celui qui reprend de tâcher d'en laiffer moins fur le jeu pour gagner fon camarade ; mais le vrai but du jeu eft de n'en laiffer qu'une.

Ce jeu fe trouve au magafin de tabletterie, rue des Arcis, au Singe vert.

SOUPIRS. (*jeu des*)

L'on dit à tous ceux de la compagnie ; *qu'il ne faut plus cacher fa triftreffe ; qu'elle fe rendroit plus violente par la contrainte ; qu'il*

est permis de soupirer. Chacun soupire donc à grandes reprises & en divers tons, & c'est en cette occasion-là que l'on joint plutôt les risées aux soupirs que les larmes. Alors l'on demande à chacun pourquoi il a soupiré ; l'on répond selon sa fantaisie ; l'un dit, parce que j'ai perdu un procès, l'autre parce qu'il a perdu son père, son frère, sa sœur ou sa femme ; l'autre parce qu'il ne peut vaincre la cruauté de sa maîtresse. Ainsi chacun ayant dit l'occasion de ses soupirs, il y en a un qui commence à soupirer & qui dit pourquoi il soupire, & y joint la cause des soupirs d'un autre, lequel doit reprendre cela aussitôt & y ajouter encore la cause des soupirs de quelqu'un.

T

TABLETTE.

TABLETTE. (*règle du jeu de la*)

On peut jouer, deux, trois ou quatre personnes à ce jeu.

Chaque joueur a deux fichets.

Il faut deux cochonnets marqués depuis 1 jusqu'à 12, que l'on roule sur un tableau.

On multiplie les deux faces qui se présentent l'une par l'autre, & l'on met un des fichets sur le produit.

Chaque joueur en fait autant, & celui qui a amené le plus grand produit gagne un point, qu'il marque avec son second fichet, sur le bord de la tablette qui est numérotée, & les autres relèvent leurs fichets, & l'on recommence.

Celui qui gagne le premier ses douze trous, prend la moitié de ce qui est au jeu, qui doit être de 3 jettons par joueur auxquels l'on donne la valeur que l'on veut. Celui qui gagne le second prend les deux tiers de ce qui reste ; le troisième prend le troisième tiers, & le dernier ne gagne rien.

On appelle un quarré le produit d'un nombre multiplié par lui-même, & telles sont toutes les cases rouges.

Celui qui amène un quarré marque seul deux trous au lieu d'un, quoiqu'un autre ait amené un plus grand nombre, mais non quarré.

Dans la concurrence de plusieurs quarrés, celui qui a amené le plus grand, marque deux trous, & les autres n'en marquent qu'un seul.

Pour trouver facilement le produit des deux faces visibles, par exemple 5, 7, mettez un doigt sur le 5 jaune, & un autre sur le 7 bleu, puis descendez depuis 7 sur la même colonne, jusques, & vis à vis le 5 jaune, vous trouverez sur cette case 35, qui est le produit de 5 multiplié par 7, ou de 7 multiplié par 5.

Si les 2 cochonnets amènent 9 & 11, mettez le doigt sur le 9 jaune & l'autre sur le 11 bleu, & descendez sur la même colonne jusques & vis-à-vis le 9 jaune, vous trouverez 99 qui est le produit de 9 par 11, ou de 11 par 9.

Si les deux faces qui se présentent amenoient le même nombre, par exemple, 8-8, le produit est 64, ce seroit un quarré qui vaudroit deux trous.

Ce jeu se trouve au magasin de tabletterie, rue des Arcis, au Singe vert.

TAROTS. (*jeu des*) C'est un jeu de cartes.

1°. Vous observerez que les jeux de cartes ordinaires qui se jouent en France sont composés de cinquante-deux cartes, & ceux des Tarots sont composés de soixante-dix-huit ; néanmoins il y en a qui vont jusqu'à quatre-vingts & davantage. Le plus ou le moins est indifférent, d'autant que chaque triomphe porte chacune le nombre, celles de France en portent treize chacune, & celles des Tarots

quatorze. Celles de France font distinguées par quatre qui sont pique, treffle, cœur & carreau; & celles des Tarots sont aussi divisées en quatre différentes, savoir : le roi, la reine, le chevalier, le valet, le dix, le neuf, le huit, le sept & le six avec l'as d'épée, autant de bâtons, autant de coupes & autant de deniers. Le tout fait cinquante six cartes; & le surplus des cartes, on les nomme triomphe, qui sont au nombre de vingt une cartes depuis le bateleur jusqu'à la carte que l'on appelle le monde. Et vous remarquerez en passant que le fou sert d'excuse, & pour donner à entendre ce mot d'excuse, c'est quand une personne vous jouant une haute carte de triomphe, soit rois, reines, ou quelqu'autre carte que vous ne puissiez pas prendre, vous montrerez votre fou, vous donnerez une carte de vos levées, & vous mettrez la carte du fou en la place de vos levées. Après qu'on a joué toutes les cartes, celui qui a le plus de levées gagne la partie.

2°. Le premier jeu se joue à tant & si peu de cartes que l'on voudra, après avoir convenu ce qu'on veut risquer, peu ou beaucoup, à la discrétion de la compagnie.

3°. Ce jeu se joue comme à la triomphe forcée; le fou vaut cinq & sert d'excuse, comme il vient d'être dit; le monde vaut quatre, le bateleur aussi quatre, le roi quatre, les reines trois, les chevaliers deux, le valet un, & l'on met au jeu chacun ce qui est convenu par la compagnie; ensuite vous donnerez les cartes, vous jouerez comme à la triomphe, c'est-à dire, que celui qui a le plus pris de rois, de reines, chevaliers, valets, le monde, le bateleur & le fou gagne. Il faut compter les points, comme il a été dit ci-dessus, de la valeur des cartes; celui qui comptera le plus gagnera ce qui est mis au jeu.

4°. Il se joue entre peu & beaucoup de personnes, en cinquante points plus ou moins, & on donne à chacun douze cartes; le fou vaut cinq & sert d'excuse; les rois valent quatre, & l'on compte autant de cartes que l'on gagne plus que ces douze, contre autant de points comme il perd de cartes, & s'ils n'en ont pas pris, il les donne; & quand ils en ont pris, on les démarque, & celui qui a le premier cinquante, gagne.

5°. Ce jeu se joue encore d'une autre maniere, c'est à savoir que les quatorze cartes, rois, reines, chevaliers, valets, & le reste d'épée; on les appelle la rigueur, & emporte les autres triomphes de bâtons, coupes & deniers, & se joue comme à la triomphe forcée, c'est-à dire, que n'ayant pas de la carte que l'on vous joue de deniers, bâtons ou coupes, vous jetterez de la rigueur & emporterez; mais si on vous jette d'une autre triomphe & que vous en ayez, vous êtes obligé d'en jetter, & alors la plus haute l'emporte. Le fou marque cinq & sert d'excuse.

6°. Il vous sera loisible de jouer à tant & si peu de points que vous voudrez; & à tous ces trois jeux, qui renonce perd la partie.

7°. Otant les triomphes & le fou, on peut jouer avec ces cartes à toutes sortes d'autres jeux qui se jouent en France, comme au piquet, à la triomphe, au brelan, &c.

Autre jeu de cartes des Tarots.

Ce jeu se nomme la triomphe forcée, & se joue comme il a été ci devant dit, en tant & si peu de personnes que l'on veut; après avoir convenu de ce que l'on veut jouer, vous observerez les règles qui suivent :

1°. On donne à chacun de la compagnie cinq cartes, & l'on ne retourne point les cartes.

2°. Celui à qui il arrive dans cinq cartes le fou, retire ce qu'il a mis au jeu, de même celui à qui il arrive dans ses cartes le bateleur, retirera son enjeu; celui à qui il arrivera la force, retirera deux enjeux, & celui à qui arrivera la carte appellée la *mort*, emportera tout ce qui est au jeu, sans que personne en puisse rien prétendre.

3°. S'il arrive que vous ayez en votre main les deux ou trois cartes ci-dessus nommées, vous retirez, comme il est dit, sans que vous discontinuiez à jouer ce qui est sur le tapis.

4°. S'il reste quelque chose sur le tapis chacun poursuivra son jeu, & celui qui aura plus de levées gagnera ce qui restera au jeu.

5°. La primauté l'emporte, c'est-à-dire, que celui qui aura les premières levées gagnera.

6°. Qui renonce perd la partie.

Autre jeu des Tarots des Suisses.

Avec ces mêmes cartes de tarots les Suisses jouent à trois personnes, & donnent toutes les cartes à la réserve de trois, que celui qui donne les cartes prend ; & rencarte trois autres cartes telles qu'il lui plaît. Ils jouent ce jeu en trois parties. Celui qui gagne le plutôt ces trois parties emporte ce qui est convenu de jouer. Ils font valoir le monde cinq, le bateleur cinq, les rois cinq, & de toutes les quatre façons, les reines quatre, autant l'une que l'autre ; les chevaliers autant les uns comme les autres, & l'on y joue comme à la triomphe. Ces triomphes sont vingt-une cartes.

SAVOIR.

1. Le Bateleur.	12. Le Pendu.
2. La Papesse.	13. La Mort.
3. L'Empereur.	14. La Tempérance.
4. L'Impératrice.	15. Le Diable.
5. Le Pape.	16. La maison de Dieu.
6. L'Amoureux.	17. L'Etoile.
7. Le Chariot.	18. La Lune.
8. La Justice.	19. Le Soleil.
9. L'Hermite.	20. Le Jugement.
10. La Roue de fortune.	21. Le Monde.
11. La Force.	

Le fou vaut trois & sert d'excuse, comme il a été dit ci-dessus.

TIERS. (*jeu du*)

Voyez à l'article MÉTAMORPHOSES.

TOILETTE. (*jeu de la*)

Voyez à l'article CURÉ. (*le*)

TOTON. (*jeu du*)

Le *toton* est un petit morceau de bois, d'os ou d'ivoire à quatre coins, marqués chacun d'une lettre, d'un chiffre ou d'une figure, au travers duquel passe un petit bâton, & qu'on fait tourner ; on gagne ou l'on perd suivant la lettre ou le chiffre que présente le *toton*.

Il y a des *totons* avec plus grand nombre de faces, & qui varient les jeux & les chances.

On trouve toutes sortes de *totons* en bois, en ivoire blanche & de couleur, au magasin du Singe vert, rue des Arcis.

TOTON en dez. (*jeu du*)

On place de l'argent ou des jettons auxquels on donne la valeur qu'on veut, sur un des six dez qui sont marqués sur le plateau.

On tourne le *toton*, & si on amène le point sur lequel on a placé de l'argent ou des jettons, celui contre lequel on joue, paye autant qu'on a mis au jeu, & il gagne si on ne l'amène point.

Autre manière d'y jouer, dans une compagnie plus nombreuse.

On tire à qui jouera le premier, & chacun place ce qu'il veut sur un des six dez qui sont marqués sur le plateau ; & lorsqu'il a tourné le *toton*, s'il amène le point sur lequel il a placé, il gagne tout ce qui est sur le jeu, & s'il ne l'amène point, le *toton* passe au second, & ainsi des autres : mais pour le jouer de cette façon, il faut que le *toton* change de main à chaque mise, c'est-à-dire que chaque joueur soit premier à son tour ; sans cela la balance du jeu ne seroit pas égale : l'on joue autant de fois qu'il y a de joueurs.

Il faut, avant de commencer, convenir de la valeur des jettons.

Ce jeu se trouve au magasin de tabletterie, rue des Arcis, au Singe vert.

TOUPIE. (*jeu d'écolier.*)

C'est un morceau de bois rond traversé par une cheville de fer, dont la pointe d'en bas sert de pivot à la toupie ; & le bout d'en haut est pour retenir la corde qu'on enroule autour, & qu'on lance avec force contre terre. La toupie prend alors un mouvement rapide de rotation, pendant lequel on peut

la prendre toujours tournante sur la paume de la main. On lance aussi quelquefois contre un but, contre une autre toupie, ou une pièce d'argent qu'il est difficile d'attraper, mais qui fait gagner quand on réussit.

TRENTE-QUATRE. (*jeu de*)

Manière de jouer au jeu de 34.

Il faut, pour cet amusement, seize jettons numérotés depuis 1 jusqu'à 16, que vous arrangez dans la figure suivante :

1.	2.	3.	4.
5.	6.	7.	8.
9.	10.	11.	12.
13.	14.	15.	16.

Et pour parvenir à faire 34 sur tous sens, il ne s'agit que de transposer les chiffres, en plaçant le 1 en place du 16, le 4 en place du 13, le 6 en place du 11, & le 7 en place du 10 dans la figure suivante :

16.	2.	3.	13.
5.	11.	10.	8.
9.	7.	6.	12.
4.	14.	15.	1.

T R O T T I N.

Jeu de société.

Voyez à l'article POULES. (*jeux des*)

TROU-MADAME. (*jeu du*)

On peut s'amuser à ce jeu dans l'allée d'un jardin ou sur une table.

Dans une *allée* il faut avoir à une certaine distance, ordinairement contre un mur, une espèce de petite galerie faite en planches, & composée de treize arcades ou portiques dans lesquelles on essaie de faire entrer les boules.

Sur les treize cases ou entrées de cette galerie sont marqués les chiffres dans l'ordre suivant :

XII, III, VII, IX, V, I, XIII, II, VI, X, VIII, XI.

On trouve au magasin du Singe vert, rue des Arcis, de ces petites galeries en bois d'ébene, qu'on place sur une table longue pour jouer avec treize petites gobilles, tâchant d'adresser dans les cases convenables.

Règles du jeu. — Première manière.

Il faut avec les treize boules ou treize gobilles faire 31 points. Si l'on creve, c'est-à-dire si l'on fait plus de points, on perd la partie ; celui qui a crevé, recommence la partie en jouant à son tour.

Si le premier qui a joué fait 31 points du premier coup avec ses treize boules, cela n'empêche pas les autres de jouer ; & si chacun des joueurs faisoit également 31, ce coup seroit nul, & l'on recommenceroit la partie.

Seconde manière.

La partie se joue en cent points. Si l'on creve, on ne gagne pas, mais les points que l'on a faits de plus que le cent se comptent sur la partie que l'on recommence.

Troisième manière.

Il y a des joueurs qui veulent que celui qui creve ou qui fait des points au-delà de cent, revienne à 50 ; mais cela dépend de la convention avant de commencer le jeu.

TROU-MADAME A RESSORT. (*jeu du*)

Ce jeu est comme celui ci-dessus, composé d'une petite galerie avec treize arcades ou portiques, dans lesquelles on essaie de faire entrer une gobille. Cette petite galerie est au bas d'un plan incliné. Le milieu du jeu est

hérissé de beaucoup de pointes qui servent à faire dévier les boules. Il y a dans le bas, à chaque côté, un trou dans lequel on met la gobille, & par un ressort qui est au-dessous & que l'on tire assis, on fait partir la gobille qui s'élance avec rapidité dans une galerie couverte qui correspond au trou; elle va jusqu'au haut du jeu où elle passe par un des trous, soit de celui du milieu, soit de ceux qui sont à chaque côté; de-là elle retombe en faisant beaucoup de détours parmi les pointes, & se précipite en bas dans une des cases de la galerie qui sont marquées par des chiffres, dans l'ordre rapporté ci-devant.

Règles du jeu du Trou-Madame à ressort.

L'on peut jouer deux personnes à ce jeu, ou deux contre deux.

La partie ordinaire est en soixante un points. Il y a des personnes qui le jouent en cent; cela dépend de la convention des joueurs. L'on joue avec deux billes, l'une blanche & l'autre rouge, nommée la carambole.

Quand on fait partir la bille avec le ressort, il faut qu'elle ressorte par le portique du milieu qui est le plus grand & en face de la bascule; si elle passe par-dessous la bascule, qui porte une petite carambole, la bille blanche compte cinq points.

Si la carambole en tombant passe par-dessous la bascule, elle compte cinq points comme la blanche, & compte les points de la case où elle va tomber, ainsi que la blanche.

Quand la bille blanche, ainsi que la rouge, passe par-dessous le moulinet, elle compte dix points.

Quand la bille blanche passe par le petit portique qui se trouve dans le cintre par où la bille passe pour sortir à l'ordinaire, elle compte quinze points; mais si pour tâcher d'y passer la bille retombe sur le ressort, le coup est passé & s'appelle chou-blanc; & quoique ne tâchant point d'y passer, si la boule retombe, le coup est également réputé être joué.

Si par hasard la bille blanche ou rouge reste arrêtée sur une des pointes ou ailleurs, le coup est joué & ne compte rien, quand même il auroit passé sous la bascule & le moulinet.

On trouve ce jeu en très-beau bois des Indes, rue des Arcis, au Singe vert.

V

VÉRITÉS ET CONTRE-VÉRITÉS.

VÉRITÉS ET CONTRE-VÉRITÉS. (*jeu des*)

VOYEZ à l'article B. (*j'aime mon amant par*).

VERTUS. (*jeu des*)

Dans ce jeu, on prend les noms des vertus intellectuelles ou théologales, & des vertus morales, lesquelles on divise en deux classes, & quand quelqu'un de ceux qui ont le nom des vertus intellectuelles, appelle une des morales par son nom, comme *tempérance*, il faut que celui qui la représente dise promptement *vertu morale*, & en nomme quelqu'autre après, soit des morales, soit des divines, & chacun y répondra de même. L'on peut faire une classe à part des vices contraires aux vertus, lesquels répondront encore y étant suscités.

VOLANT. (*jeu du*)

Le *volant* est un petit peloton de liége, rond en dessous & plat en dessus. Il y a sur le plat de petits trous dans lesquels on fiche des bouts de plumes, disposés en pointe par le

le haut ; on joue au volant avec une raquette. Deux joueurs, à une certaine distance l'un de l'autre, se renvoient le volant avec leur raquette.

L'habileté consiste à le soutenir long tems en l'air sans le laisser tomber.

Ce jeu peut aussi se jouer en partie à quatre.

Le jeu de volant n'a pas plus de deux siècles d'ancienneté, car on sait que le volant & les raquettes n'ont été inventés qu'à la fin du 15e siècle.

Les règles de ce jeu ne sont pas faites, & les joueurs en commençant une partie en établissent à leur choix.

VOLIÈRE. (*jeu de la*)

Jeu de société en dialogue.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Eh bien ! ma fille, on m'a dit que vous vous étiez trouvée mal.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Oui, maman ; nous étions dans la grande allée du bosquet, à jouer au volant, avec Mademoiselle du Ruisseau, M. le chevalier Zéphir & M. du Frêne, en face de la volière, M. Dubois est venu spirituellement....

L'Abbé PRINTEMS.

Car il ne sait de quoi s'aviser.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Ouvrir la porte de la volière, & ce vilain hibou qui est dedans, s'est échappé, & est venu se reposer sur mon col avec ses griffes. J'ai eu une frayeur terrible ; j'ai fait un cri affreux, & je suis tombée évanouie.

Mademoiselle ROSE.

J'en tremble encore ; M. Dubois rioit comme un véritable imbécille. Ces Messieurs ont vîte couru chercher un verre d'eau ; ma sœur a fait respirer l'eau qui étoit dans son flacon ; & quand Mademoiselle a eu bu un verre d'eau fraîche, il n'y a plus paru.

L'Abbé DES AGNEAUX.

J'ai accouru au bruit ; j'ai rencontré M. Dubois qui se sauvoit, je me suis bien douté qu'il avoit fait un tour de sa façon. Tout le monde est venu, & nous avons tué le hibou à coups de bâton, pour nous venger. Il ne voyoit pas clair à cause du grand jour, il ne pouvoit presque pas voler.

Mademoiselle ROSE.

Nous nous sommes bien mieux vengés de M. Dubois ; car l'abbé Printems a été porter le hibou dans le bout de son lit, à ses pieds ; Madame Dubois ferme toujours sa porte ; & on ne peut pas aisément aller dans le petit cabinet où couche son fils ; mais l'abbé a pris une échelle, & est entré par la fenêtre. Je voudrois bien savoir ce qu'il dira en se couchant.

L'Abbé PRINTEMS.

Il se fâchera, car il a l'esprit mal fait.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Voilà pourquoi je n'aime pas toutes ces petites attrapes-là, dont quelques personnes s'amusent à la campagne.

M. DU FRÊNE.

Il est vrai que pour une personne qui prendra bien la chose, il y en a vingt qui la prendront mal. Il n'y a pas de tours qu'on ne m'ait joué.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Et vous en avez ri ?

M. DU FRÊNE.

J'y suis accoutumé. Je vais quelquefois à la campagne chez des vieilles tantes de mon père, qui sont dévotes au-delà de tout ce qu'on peut s'imaginer, & elles n'ont pas d'autres plaisirs. On m'avoit prévenu de leurs goûts ; & j'ai dû bien les contenter, car tous les jours je me laissois attraper.

Mademoiselle ROSE.

N'est ce pas à la campagne de Mesdemoiselles de Franc-Aleu ?

M. du Frêne.

Juſtement, ma chère couſine; vous avez dîné une fois avec elles, chez nous, à Paris.

Mademoiſelle Rose.

Ah! oui : je me les rappelle; c'étoit un ſamedi; elles ont été fort courroucées de ce qu'on avoit ſervi gras & maigre.

M. du Frêne.

A leur campagne, le ſoir, après avoir fait la prière en commun, elles vont fureter à toutes les portes où elles ont fait des attrapes, & elles rient comme des bien-heureuſes, quand on donne dans le panneau. Comme elles ſont un peu éloignées de la paroiſſe, le vicaire vient toutes les veilles de fêtes pour leur dire la meſſe dans leur chapelle; & quand la paroiſſe change de vicaire, elles s'en conſolent de leur mieux par l'eſpérance de faire paſſer en revue tous leurs tours, & d'attraper le nouveau venu.

L'Abbé des Agneaux.

Nous verrons comment M. Dubois s'en tirera.

Madame de la Rivière.

Je n'oublierai jamais *un tour affreux qu'on m'a fait une fois*. C'étoit dans l'été, & il faiſoit une chaleur exceſſive, ce qui me fâchoit bien, car j'ai très-peur du tonnerre, & preſque tous les jours il tonnoit. Une nuit, je crus entendre un orage affreux; je n'oſois pas réveiller M. de la Rivière, qui dormoit profondément. A la fin, je pris mon parti, & je l'éveillai : il découvrit bientôt la ruſe. Ces Meſſieurs, pour me faire peur, avoient mis ſur mes fenêtres des amorces de poudre à canon; ils y mettoient le feu de tems en tems; & d'autres, qui étoient dans les greniers, rouloient ſur ma tête de groſſes boules qui faiſoient trembler le plancher. M. de la Rivière s'eſt levé, & l'orage a ceſſé.

L'Abbé Printems.

Il leur aura peut être jetté quelque bonne potée d'eau, & la pluie aura fait ceſſer l'orage.

Madame de la Rivière.

Juſtement. Nous pourrions jouer à quelques petits jeux nouveaux, quoique nous ne ſoyons pas beaucoup de monde; c'eſt égal.

L'Abbé des Agneaux.

J'ai préciſément un jeu à vous apprendre qui n'exige pas grand monde. Si on étoit trop, il deviendroit difficile, il fatigueroit trop la mémoire de celui qui le fait jouer. Ce jeu s'appelle : *la Volière;* chacun prend le nom d'un oiſeau. Celui qui fait jouer le jeu, après avoir reçu tout bas les noms d'oiſeaux, les dit tout haut; mais en brouillant l'ordre, pour qu'on ne ſache pas quel eſt l'oiſeau que chacun a choiſi. La première perſonne dit enſuite tout haut, je donne mon cœur à tel oiſeau; je confie mon ſecret à tel oiſeau, & j'arrache une plume à tel autre oiſeau. Allons, Meſdames, je vais faire le tour, & chacun me dira à l'oreille le nom d'un oiſeau.

Le Chevalier Zéphir.

Moi, je prends le hibou.

L'Abbé Printems.

Il ne faut pas le dire tout haut; tout le monde vous arracheroit une plume, & ce ſeroit autant de gages que vous payeriez.

Mademoiſelle de la Haute-Futaie.

Allons, Chevalier, à votre tour. Dites donc tout bas le nom d'un oiſeau.

Mademoiſelle Rose.

Oui; mais vous écoutez; c'eſt fort mal.

Madame de la Haute-Futaie.

Ma fille, vous entendez ce qu'on dit.

L'Abbé des Agneaux.

Meſdames, j'ai une charmante volière dans laquelle ſont pluſieurs oiſeaux bien différens les uns des autres. D'abord, un oiſeau bleu.

L'Abbé PRINTEMS.

Il ne doit pas être difficile à nourrir, celui-là.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Un colibri, un oiseau-mouche, un hibou, un serin, un rossignol, une tourterelle, un corbeau & un coucou. Parlez, Madame de la Rivière.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Je donne mon cœur au serin, mon secret, à l'oibleau bleu, & j'arrache une plume au hibou.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Je donne mon cœur au serin, mon secret au rossignol, & j'arrache une plume au hibou.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Ah! le pauvre hibou!

L'Abbé PRINTEMS.

Je donne mon cœur au coucou.....

Mademoiselle DU GAZON.

Voilà un goût bien singulier.

L'Abbé PRINTEMS.

Mon secret au perroquet....

L'Abbé DES AGNEAUX.

Encore mieux; il n'y a pas de perroquet dans ma volière.

L'Abbé PRINTEMS.

Eh bien! au colibri, & j'arrache une plume au malheureux hibou.

Mademoiselle ROSE.

Je comptois arracher une plume au hibou, parce que je croyois que c'étoit l'abbé; mais je vois bien que ce n'est pas lui. J'arracherai, en conséquence, une plume au corbeau; je donnerai mon cœur au serin, et mon secret à l'oiseau-mouche.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Je donne mon cœur au rossignol, mon secret au colibri, & j'arrache une plume au coucou.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Je donne mon triste cœur à la plaintive tourterelle, mon secret au corbeau, & j'arrache une plume à l'oiseau bleu.

M. DU FRÊNE.

Je donne mon cœur à l'oiseau-mouche, je sifle mon secret au serin, & j'arrache une plume au corbeau.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Je donne mon cœur à l'oiseau-bleu, mon secret au rossignol, & j'arrache une plume au hibou.

Mademoiselle DU GAZON.

Je donne mon cœur au hibou....

L'Abbé PRINTEMS.

Voilà le premier cœur qui se donne à moi.

Mademoiselle DU GAZON.

Mon secret au colibri, & j'arrache une plume au rossignol.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Madame de la Rivière, vous avez donné votre cœur au serin; c'est Mademoiselle de la Haute-Futaie, allez l'embrasser. Vous avez donné votre secret à l'oiseau bleu, il est bien discret, c'est Mademoiselle du Ruisseau; allez lui faire une confidence. Vous avez arraché une plume au hibou, c'est l'abbé Printems; allez le prier de vous donner un gage. Mais j'ai écrit sur une carte les noms que chacun a pris; je vais vous en faire lecture, afin qu'on puisse embrasser ceux à qui on a donné son cœur, faire une confidence à ceux à qui on a donné son secret, & demander un gage au hibou,

& autres oiseaux à qui on a arraché des plumes.

Madame de la Rivière,	l'oiseau-mouche.
Madame de la Haute-Futaie,	le colibri.
Mademoiselle Rose,	la tourterelle.
Mademoiselle de la Haute-Futaie,	le serin.
Mademoiselle du Ruisseau,	l'oiseau bleu.
Mademoiselle du Gazon,	le coucou.
L'Abbé Printems,	le hibou.
Le Chevalier Zéphir,	le corbeau.
Et M. du Frêne,	le rossignol.

Vous remarquerez, s'il vous plaît, que l'abbé s'est arraché une plume.

L'Abbé PRINTEMS.

Je l'ai bien fait exprès; j'ai vu que tout le monde m'arrachoit des plumes, j'ai voulu faire croire que ce n'étoit pas moi, & j'ai réussi.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Le chevalier gardera son secret pour lui; & Mademoiselle du Ruisseau, qui s'est donné son cœur, baisera son pouce.

Madame DU RUISSEAU.

J'ai oublié que j'avois choisi l'oiseau bleu. Au reste, j'aime mieux avoir gardé mon cœur que de l'avoir donné au hibou, comme ma sœur.

L'Abbé PRINTEMS.

C'est bien vilain de garder comme ça son cœur, tandis qu'il y a tant d'honnêtes personnes qui s'en contenteroient bien; mais on sonne, allons souper.

(*Extrait des Soirées amusantes.*)

VOYELLES. (*les cinq*)

Jeu de société en dialogue.

Madame de la Rivière, l'abbé des Agneaux.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Puisque nous voilà arrivés les premiers, je vais vous donner la clef d'un jeu que nous allons jouer, & auquel beaucoup de monde donnera sûrement des gages. On dit: telle personne n'aime point les os; avec quoi la nourrirez-vous? Il faut indiquer des mets dans le nom desquels la lettre O ne se trouve point. Comme ceux qui ne savent pas le jeu croient qu'il suffit qu'il n'y ait pas d'os, pas d'ossemens, ils y sont très-souvent pris, à moins que le hasard ne les serve. Si, par exemple, on dit; je la nourris avec du poisson, on paye deux gages; parce que quoiqu'il n'y ait point d'os, mais bien des arrêtes dans le poisson; cependant il y a deux fois la lettre O dans le mot poisson.

Madame DE LA RIVIÈRE.

J'y aurois été attrapée la première. Mais voilà tout notre monde qui arrive. Allons, Mesdemoiselles, nous allons jouer un joli jeu ce soir. L'abbé, faites les questions, s'il vous plaît.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Tu connois bien la grosse Madame Dubois. Eh bien! mon cher abbé, elle est malade; elle ne veut plus rien manger qui ait des os; avec quoi la nourriras-tu?

L'Abbé PRINTEMS.

Je la nourrirai avec des œufs pochés au beurre noir.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Bon! Tu paieras seulement trois gages, à cause de tes œufs pochés au beurre noir.

L'Abbé PRINTEMS.

Allons, je les paierai; mais je ne sais pas pourquoi: j'avois envie de la nourrir avec de la bouillie.

Mademoiselle ROSE.

Eh bien! je la nourrirai avec de la bouillie.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Et vous en serez quitte pour un gage. A

votre tour, Chevalier, avec quoi nourrirez-vous cette pauvre Madame Dubois ?

Le Chevalier ZÉPHIR.

Je la nourrirai avec de bonnes compotes de grosses pommes de rambourg.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Bon! Chevalier; vous avez bien trouvé ça, vous ne payerez que six gages seulement. C'est bien dommage que vous ne les ayez pas fait cuire au four.

Mademoiselle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Moi, je la nourrirai avec des épinards.

L'Abbé DES AGNEAUX.

C'est bon; il n'y a point de gages à payer.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Je la nourrirai avec des asperges.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Il n'y point de gage non plus à payer.

Mademoiselle DU GAZON.

Je crois à présent deviner le jeu; je la nourrirai de pâtisserie bien légère.

L'Abbé DES AGNEAUX.

C'est bon. Et vous, M. des Jardins ?

M. DES JARDINS.

Moi? Ma foi, je la nourrirai comme je pourrai.

Mademoiselle DE LA HAUTE FUTAIE.

Mais encore, avec quoi ?

M. DES JARDINS.

Avec quoi ? Avec du poisson, un bon brochet rôti, du saumon frais, de l'alose; & pour dessert, je lui donnerai des confitures de coin, de la marmelade d'abricots, & de la gelée de pommes de Rouen.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Ah! pour celui-là, en voilà. Chevalier, ça vous efface. Il n'y a seulement que douze gages à payer.

M. DES JARDINS.

Au diable soit Madame Dubois avec sa difficulté pour la nourriture! Que ne mange-t-elle des os ? Je lui aurois donné des perdrix, des lapins, des bécasses, des ortolans.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Vous aviez fort bien dit : mais les ortolans sont de trop. Et vous, M. de la Forêt ?

M. DE LA FORÊT.

Je dirai bien peu de chose, crainte de payer des gages. Ma foi tans pis pour elle, pourquoi est-elle si difficile ? Je la nourrirai au pain & à l'eau.

Madame DE LA RIVIÈRE.

C'est fort bien; vous ne payerez point de gages. Et vous, Madame, vous êtes là dans un coin, vous ne dites rien; avec quoi nourrirez-vous notre bonne amie Madame Dubois.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Je connois ce jeu-là; je la nourrirai avec des biscuits.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Ah! vous voilà, M. de la Rivière; vous arrivez bien tard. Cette pauvre Demoiselle Rose est malade : vous vous mêlez un peu de médecine, guérissez-la. Elle ne veut rien manger qui ait des os : avec quoi la nourrirez-vous : Prescrivez lui un régime.

M. DE LA RIVIÈRE.

Vous devriez écrire ma consultation; elle en vaut la peine. Mademoiselle, tous les matins, prendra les bains avec de l'eau de rivière ou de l'eau de puits, mais point d'eau de fontaine sur-tout. La malade ne mangera ni potage au riz, elle ne prendra ni consommés, ni bouillons, ni sirops. En sortant du bain, elle prendra une petite panade; elle s'abstiendra de l'usage du fromage. De tous les farineux, Mademoiselle ne mangera que des fêves & des lentilles,

& furtout point de pois ni d'haricots, ni même de fécule de pomme de terre.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Il fait le jeu fûrement. Allons, continuez.

M. DE LA RIVIÈRE.

Les fruits feront permis à la malade ; elle pourra manger des prunes, des pêches, des cerifes, du raifin ; mais elle ne mangera ni poires, ni pommes, ni abricots, ni grofeilles. Le foir, on donnera à manger à Mademoifelle des légumes toujours chauds, mais jamais froids. Par exemple, des afperges, des artichauds, des épinards, des navets, mais ni carottes, ni choux-fleurs : néanmoins, la malade pourra manger une petite falade de petite laitue feulement ; point de laitue pommée, point de chicon, ni de creffon, ni de chicorée. On affaifonnera cette falade avec du cerfeuil & de la pimprenelle ; on évitera d'y mettre de l'eftragon. Les plantes favonneufes ne valent rien ; & furtout point de creffon à la noix dans la fourniture. Avec l'huile, on mettra du vinaigre naturel ; point de vinaigre à l'eftragon, ni de vinaigre rofat. Pour fon deffert, la malade trempera un petit bifcuit dans du vin de Malaga ; le vin de Rota ne lui vaudroit rien.

Le Chevalier ZÉPHIR.

Ah ! je vois à préfent ; je n'ai pas voulu interrompre votre confultation, M. le docteur ; mais je vois bien qu'il ne faut rien donner où la lettre O fe trouve.

M. DES JARDINS.

J'aurois donc bien fait de donner des lapins, des perdrix & des bécaffes à Madame Dubois.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Sûrement. Mais quand on fait le jeu, on évite de donner ces fortes de mets-là, parce que ça découvre trop vîte le jeu. On prend des chofes qui n'aient ni O ni os.

Mademoifelle DE LA HAUTE-FUTAIE.

Ce jeu-là eft affez plaifant.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Nous ne fommes pas au bout. Le jeu que nous jouons s'appelle le jeu des *cinq voyelles* ; nous venons de faire l'O ; voyons fes quatre fœurs. Je voudrois bien favoir, Madame de la Rivière, fi vous aimez les ânes ? Répondez-moi fans A.

M. DE LA FORÊT.

Oh ! ceci eft difficile.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Point du tout. Or donc je réponds. C'eft tout fimple ; cette bête ne m'eft point odieufe : elle eft fort utile, & fobre furtout ; point de difficultés qui puiffent rebuter fon zele. Qu'en penfez-vous ? Répondez-moi fans E, vous qui voulez fi bien me furprendre.

L'Abbé DES AGNEAUX.

On a raifon quand on craint vos difcours...

L'Abbé PRINTEMS.

C'eft bien dit ; car on ne fait comment y répondre fans E, n'eft ce pas, l'abbé ?

L'Abbé DES AGNEAUX.

Que diable ! tu m'as interrompu ; j'allois parler pendant un quart d'heure fans E.

M. DE LA RIVIÈRE.

Je crois que ce feroit un peu difficile, pour ne pas dire impoffible. L'E eft trop répété dans la langue françoife, pour pouvoir vaincre une telle difficulté, fans déraifonner, & en difant des chofes fpirituelles, ou au moins qui fe fuivent ; car on ne peut pas dire oui & non.

Madame DE LA RIVIÈRE.

M. de la Rivière, aimes-tu les artichaux ? Réponds-moi fans A.

M. DE LA RIVIÈRE.

De tous les légumes, c'eft le meilleur, felon moi.

L'abbé PRINTEMS.

C'est fort bien répondu. Madame de la Haute Futaie, aimez-vous à jouer. Répondez-moi, s'il vous plaît, sans O.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

S'il me plaît? C'est bien dit. Si je puis, passe. Le jeu me plaît assez, principalement les petits jeux à gages.

L'abbé PRINTEMS.

Chevalier, qu'est ce que l'amour? Répondez-moi sans O.

Le Chevalier ZÉPHIR.

C'est un dieu très-capricieux & très-aimable. Il est jeune, existe cependant depuis bien des années. Mais, l'abbé, dites sans U à ces Dames quelle est l'étendue de l'empire de ce dieu.

L'abbé PRINTEMS.

Il règne sur l'homme & sur tout ce qui respire en ce vaste Univers.

Mademoiselle DU RUISSEAU.

Vous ne payerez que quatre gages.

L'abbé PRINTEMS.

C'est bien malheureux d'être puni pour avoir dit la vérité.

Mademoiselle ROSE.

Il falloit la dire sans U. Pour faire oublier votre faute, dites sans I si vous aimez la compagnie.

L'abbé PRINTEMS.

L'abbé, réponds pour moi; c'est égal.

L'Abbé DES AGNEAUX.

Aimer sans I, ce seroit bien amer.

Madame DE LA RIVIÈRE.

Mais vous ne répondez pas, avec vos calembours en vers. Ne savez-vous pas que nous sommes convenus qu'on payeroit l'amende quand on feroit des calembours.

Madame DE LA HAUTE-FUTAIE.

Ce maudit talent amuse un peu, mais il ennuie bien. Pour faire un bon calembour, on en fait cent mauvais. Tout le monde n'a pas l'esprit de M. de Bievre, & c'est fort insipide.

L'Abbé DES AGNEAUX.

On sonne, Mesdames, allons souper. Nous mangerons tout ce que nous pourrons. Vous êtes charmantes; chacun est enchanté de vous: tout le monde le pense, & vous adore. Mais dire sans I qu'on vous aime, c'est impossible.

(*Extrait des Soirées amusantes.*)

Fin des Jeux.

TABLE DES JEUX,

Traités par ordre alphabétique dans ce volume.

BONS

Bons Enfans. (*jeu des*) A l'imitation du jeu de l'oie.

Boules. (*jeu de*) Jeu d'adreſſe & d'exercice.

C

Cabriolet. (*jeu du*) Jeu de ſociété qui ſe joue ſoit avec des cartes, ſoit avec des dez.

Capucin. (*le*) Jeu de ſociété en dialogue.

Cartes. (*jeux ſubtils de*) Jeux d'adreſſe & d'amuſemens.

Cartes. (*divination par les*) ou *les oracles du cartier*. Jeu d'amuſement & de curioſité.

Cassette. (*jeu de la*) Jeu de ſociété.

Cérémonies de Venus et de Cupidon. (*jeu des*) Jeu de ſociété.

Chat qui dort. (*jeu du*) Jeu de ſociété.

Chateau. (*jeu du*) Jeu de ſociété.

Chiromancien. (*jeu du*) Jeu d'amuſement & de curioſité.

Chouette. (*jeu de la*) A l'imitation du jeu de l'oie.

Chronologique. (*jeu*) Jeu d'inſtruction.

Ciseaux croisés. (*jeu des*) Jeu de ſociété.

Clef du Jardin. (*jeu de la*) Jeu de ſociété en dialogue.

Clignemusette. Jeu d'exercice.

Cloche-Pied. Jeu d'exercice.

Cochonnet. Jeu de dez.

Cœur. (*jeu de la porte du*) Jeu de ſociété.

Coins. (*jeu des quatre*) Jeu d'exercice.

Colin-Maillard Assis. Jeu de ſociété.

Jeux familiers.

Colin-Maillard avec une canne.

Colin-Maillard a la Silhouette. Autres jeux de ſociété.

Colin-Maillard. Jeu d'exercice.

Commandemens *à faire pour des gages*. Jeu de ſociété.

Comparaisons. (*les*) Jeu de ſociété en dialogue.

Complimens *ou* Flatteries. Jeu de ſociété.

Corbillon. (*jeu du*) Jeu de ſociété en dialogue.

Cornet; inſtrument pour jouer aux dez.

Corps et de l'Esprit. (*jeu du*) Jeu de ſociété.

Corycus. Jeu d'exercice.

Coton en l'air. Jeu de ſociété.

Couleurs. (*jeu des trois*) ou *Roulette aux dez*. Jeu de haſard.

Couriers. (*jeu des*) Jeu de ſociété.

Cris de Paris. Jeu à l'imitation de celui de l'oie.

Cythère. (*voyage de l'île de*) Autre imitation du jeu de l'oie.

D

Dé; petit inſtrument pour différens jeux de haſard.

Dentelle. (*jeu de la*) Jeu de ſociété.

Devises. (*jeu des*) Jeu de ſociété en dialogue.

E

Eguillettes. (*jeu des*) Jeu de ſociété.

Élémens. (*jeu des*) Jeu de ſociété.

Émigrette. (*jeu de l'*) Petit jeu d'adreſſe.

ÉNIGMES. (*jeu des*) Jeu de société.

ÉPINGLE *à chercher au violon.* Jeu de société.

ÉPOUX. (*jeu de l'*) Jeu de société.

ESCARPOLETTE. (*jeu de l'*) Jeu d'exercice.

ESCHETS, *représentés par personnages.* (*jeu des*) Jeu de société.

ESCLAVE DÉPOUILLÉ. Jeu de société.

EUROPE. (*jeu de l'*) ou la RECRÉATION EUROPÉENNE. Jeu d'instruction.

F

FERME. (*jeu de la*) Jeu de société.

FRANCE. (*jeu de l'histoire de*) Jeu d'instruction.

FURET DU BOIS-JOLI. Jeu d'attrape.

G

GAGES. (*des*) Jeu de société.

GALLET. (*jeu de*) C'est une espèce de jeu de disque.

GLOBE. (*jeu du*) Jeu de société.

GOBILLES. (*jeu des*) Petit jeu d'adresse & d'exercice.

GRAMMAIRIEN. (*jeu du*) Jeu d'instruction.

GRECQUE. (*jeu de*) Jeu de société.

GUERRE. (*jeu de la*) Jeu de société. On le joue avec des cartes.

H

HISTOIRE DE FRANCE. Jeu d'instruction.

HISTOIRES INTERROMPUES. Jeu de société.

HOUA. (*le*) Jeu de hasard.

J

Jeux des *Serviteurs*, du *Naufrage*, de la *Chasse*, du *Chatouillement*, &c. &c. Jeux de société.

JUIFS. (*jeu des*) Jeu de dez & de hasard.

L

LARRON. (*jeu de*) Jeu de société.

LOGEMENT. (*jeu du*) Jeu de société.

LOTERIE, (*petite*) ou *Roue de fortune.* Jeu de société.

LOTERIE *de société.* Autre jeu qui se joue avec dix tableaux, contenant chacun neuf chiffres.

LOTERIES. Autres Jeux de société.

LOUP. (*jeu de*) Jeu de société.

M

MACÉDOINE. Jeu de société.

MAIN-CHAUDE. (*jeu de la*) Jeu de société ; espèce de Colin Maillard.

MARAUDE. (*jeu de la*) Jeu de société qui se joue avec des cartes.

MARELLE. (*jeu de la*) Il se joue avec des pions comme aux échecs.

MARIAGE. (*jeu du*) Jeu de société.

MARIAGES. (*jeu des*) Autre jeu de société.

MARS. (*les délassemens de*) Jeu d'instruction.

MÉDECIN. (*jeu du*) Jeu de société.

MÉTIERS. (*jeu des*) Jeu de société.

MÉTAMORPHOSES. (*jeu des*) Jeu de société en dialogue.

MOTS. (*jeu des*) Jeu de société.

MOURRE. (*jeu de la*) Jeu d'exercice.

Muet. (*jeu du*) Jeu de société.

N

Nain-Jaune. (*jeu du*) Jeu de société.

O

Oiseau-Bleu. (*jeu de l'*)

Onchets. (*jeu des*) Jeu de patience.

Orge. (*combien vaut l'*) Jeu de société en dialogue.

Osselets. (*jeu des*) Petit jeu d'adreſſe.

P

Pair ou non Pair. Jeu de haſard.

Paix. (*jeu de la*) Jeu myſtique.

Pallet. (*jeu du petit*) Jeu d'adreſſe.

Paquets. (*jeu des*) Jeu de société.

Parquet. (*jeu du*) Jeu d'adreſſe.

Pellerin. (*jeu du*) Jeu de société.

Petit bon homme vit encore. Jeu de société.

Peur. (*jeu de la*) Jeu de société.

Pied de Bœuf. (*jeu du*) Petit jeu de société.

Pincer sans rire. Jeu d'attrape.

Plaideurs. (*l'école des*) Jeu à l'imitation de celui de l'oie.

Poules. (*jeux des*) Jeu de société en dialogue.

Pourquoi et Pource. Jeu de société.

Propos interrompus, ou *coqs-à-l'âne.* Jeu de société en dialogue.

Proverbes, (*jeu des*) *par perſonnages.* Eſpèce de jeu dramatique.

Proverbes, *Sentences*, ou *Deviſes*, *ſelon chaque lettre.* Jeu de société.

Proverbes rimés. Autre jeu de société.

Proverbes *repréſentés en Comédies.* Autre explication de ce jeu.

Q

Quatre jeux (*les*) *Gé*, *Point*, *Flux* & *Séquence.* Jeu de société qui ſe joue avec des cartes.

Questions. (*jeu des*) Jeu de société.

Autre jeu de *Queſtions.*

Questions. (*les douze*) Autre jeu de société en dialogue.

Quilles. (*jeu des*) Jeu d'exercice.

Jeu de Quilles les yeux bandés. Jeu d'exercice.

Quilles des Indes. Jeu d'exercice.

Quilles sur table. Petit jeu de société.

R

Rafle. (*la*) Jeu de dez.

Raquette. (*jeu de*) Jeu d'exercice.

Renard. (*jeu du*) Jeu de société.

Réponses *en une Phraſe.* (*les*) Jeu de société en dialogue.

Retire toi de-la. Petit jeu de société.

Rimes. (*jeu des*) Jeu de société.

Roi dépouillé. (*le*) Jeu d'attrape.

Romestecq. (*jeu du*) On joue le romeſtecq avec des cartes.

Roue de fortune; eſpèce de petite loterie.

Roulette; eſpèce de jeu de haſard & d'exercice.

Roulette aux dez. Jeu de haſard.

Fin de la Table alphabétique.





